http://www.oldgamesitalia.net/

K

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.8
K 20 SETTEMBRE 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE 3D

I PROGRAMMATORI DI SCENARI 3D RIVELANO I SEGRETI DEI MONDI DI DOMANI

UN "MOTORE" DA TASCA

PROVA SU STRADA DEL PC ENGINE PORTATILE

GIOCARE COL MONDO

ANTEPRIMA ESCLUSIVA DEI GIOCHI "VERDI"

KICK-OFF MANIA

RESOCONTO "ROSA" DEL 1° CAMPIONATO ITALIANO DI KICK-OFF

ESCLUSIVO

I BITMAP BROTHERS RACCONTANO COME NASCE IL LORO NUOVO GIOCO

Glénat Italia

RECENSIONI

- RAILROAD TYCOON
- AMOS
- THUNDERSTRIKE
- UMS 2
- GUERRILLA IN BOLIVIA
- FLOOD
- TURRICAN
- KICK-OFF 2
- CENTURION
- WELLTRIS

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PLAY

SIMULMONDO®

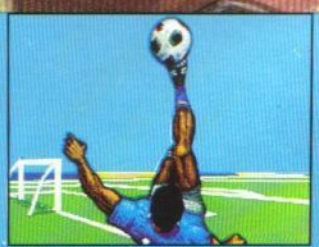
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

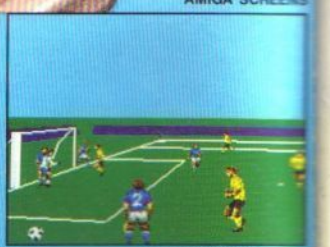
3-D Soccer

C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)

- 22 giocatori contemporaneamente sul video
- Fino a 64 giocatori umani (2 insieme sul video)
- Prospettiva soggettiva con movimenti in qualunque direzione
- Colpo di testa, rovesciate, punizioni, rigori
- Infinite angolazioni del punto di vista del campo
- Il primo replay interattivo
- 25 fotogrammi al secondo per la massima velocità di animazione

AMIGA SCREENS





...MONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/2...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDE SALA DEI VIDEOGIOCHI

RASSEGNA DI VIDEOGIOCHI

SIM HI-FI IVES

24° salone internazionale
della musica e high fidelity
international video
and consumer electronics show

VIENI A GIOCARE CON NOI

20•24 SETTEMBRE 1990
Fiera Milano - Padiglione 7/II

Ingresso: P.ta Carlo Magno — **Aperto al pubblico:** 20-21-22-23 settembre
Orario: 9.00•18.00 — **Giornata professionale:** lunedì 24 settembre (senza ammissione del pubblico)

Segreteria Generale SIM-HI•FI-IVES - Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - C.P. 15117 - 20150 Milano
Tel. (02) 4815541 - Fax (02) 4980330 - Telex 313627

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

20

USPI

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi, Marco Bill Vecchi,

Collaboratori
Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Kyriel, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

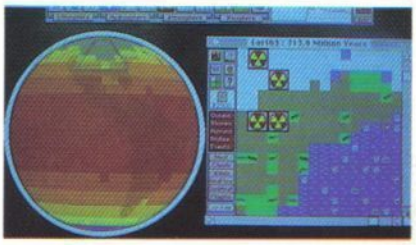
STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

DA GIOCARE



GIOCARE COL MONDO **34**
Anteprima esclusiva di *Sim Earth*, il seguito dell'incredibile *Sim City*, e dei nuovi giochi a sfondo ecologico, *Balance of the planet* e *Debut*.

PROVE SU SCHERMO **39**
Tre **fantastiche anteprime**: *Wingleader*, uno spettacolare spara e fuggi in 3D della Origin; *Unreal*, la straordinaria avventura dinamica che vuole sfidare *Shadow of the Beast*; e UMS II, il nuovo simulatore di guerra globale. Per le recensioni torniamo a parlare di due "colpi" di K: *Railroad Tycoon* e *Kick Off 2* e vi presentiamo un **videogioco italiano** dedicato al comandante Ernesto "Che" Guevara.

CONSOLE **62**
Grande spazio al **Megadrive** con *Thunderforce III*, uno stupendo sparatutto mozzafiato, e *Tetris*. Per i **Nintendomaniaci**, invece, l'anteprima di *Batman*.

NUOVE VERSIONI **65**
Nell'appuntamento mensile con le nuove versioni troverete le recensioni di *Klax* e *Pirates* per **Amiga** e di un K-Gioco per **C64**, *Bloodwych*.

TNT **69**
Otto pagine di gabole, consigli e mappe. A grande richiesta la soluzione di *Castle Masters*, nuovi suggerimenti per *Midwinter* e la prima parte della guida a *Drakkhen*. Gran finale con alcuni trucchi per *Sim City* e il solito **mix di poke e modi gabola**.

NUOVI MONDI **81**
La sezione per gli avventurieri è **piena zeppa** di suggerimenti per uscire dalle situazioni più disperate. Per le recensioni è arrivato il turno di *Manhunter 2: San Francisco* e *Secret of the Silver Blades*.

PROVE su SCHERMO

ANTEPRIME
WING LEADER *Origin* 40
UMS II *Rainbird* 45
UNREAL *Ubisoft* 42
PROJECT X *Mindscape* 43

per COMPUTER
AMOS *Mandarin* 56
BAD BLOOD *Origin* 48
BSS JANE SEYMOUR *Gremlin* 52
CENTURIONS *Electronic Arts* 47
CHESS CHAMPION 2175 *Oxford Softworks* 53
F-19 STEALTH FIGHTER *Microprose* 58
FALCON MISSION DISK II *Mirrorsoft* 59
FLIGHT OF THE INTRUDER *Mirrorsoft* 58
FLOOD *Electronic Arts* 60
GUERRILLA IN BOLIVIA *Soft Mail* 49
GUNS OR BUTTER *Mindscape* 44
KICK OFF II *Anco* 55
PGA TOUR GOLF *Electronic Arts* 52
POWER BOAT USA *Accolade* 51
PROPHECY *Electronic Zoo* 61
RAILROAD TYCOON *Microprose* 46
RORKE'S DRIFT *Impressions* 51
THUNDERSTRIKE *Millennium* 50
TURRICAN *Rainbow Arts* 60
WELLTRIS *Infogrames* 54

per CONSOLE
THUNDERFORCE III *Megadrive* 62
TETRIS *Megadrive* 63
BATMAN *Gameboy/Nintendo* 63

HOLLYWOOD BABILONIA

Il **mese prossimo** K vi porterà a Hollywood. Scoprirete quali sono le **differenze** tra la produzione cinematografica e quella di software d'intrattenimento. Farete la conoscenza di **Dick Lehrberg**, l'agente della Mirrorsoft alla caccia di licenze cinematografiche. Vedrete le fotografie dei primi **film interattivi** per CD-ROM della Sierra On-Line e della Dynamix.

Tutto questo (e altro ancora) fa parte della serie di speciali di K dedicati al **mondo del divertimento elettronico**. Arriveder al mese prossimo. E non dimenticate di **passare a salutarci** se venite a Milano a visitare il SIM Hi-Fi IVES dal 20 al 24 settembre.

Back To The Future II della Universal Pictures è soltanto uno dei recenti film di cassetta destinati a passare dalla celluloide al silicio. La Mirrorsoft, che ne pubblicherà le versioni per computer e console, si è già assicurata la licenza di Back To The Future III.

GLI INSERZIONISTI

68000 e dintorni 78 • Alex Computer 68 • American's Games 70 • Bcs 55 • CTO III di copertina, 20, 37, 71, 96 • Floppieria 74 • Glenat 4 • Italsoft 31 • Lago 27 • Leader IV di copertina, 38, 57, 67 • Linda Soft 12 • Master Pix 80 • Media 84 • Newel 64, 86 • SIM 1 • Simulmondo II di copertina • S

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAZIE MILLE E SETTECENTOOTTANTACINQUE

1785 è il numero dei questionari, inseriti nel numero di giugno, che ci sono tornati indietro compilati. È un numero incredibile, se considerate che non era previsto nessun premio per chi avesse risposto. Eppure ben 1785 di voi hanno dedicato dieci minuti del loro tempo a rispondere alle 20 domande che avevamo preparato per saperne di più su di voi, sui vostri interessi/desideri e su quello che pensate di K. L'unica cosa che possiamo dire, oltre naturalmente a ringraziarvi, è che cercheremo di fare del nostro meglio per farvi trovare ogni mese una rivista sempre più bella da vedere e più interessante da leggere. In un primo momento pensavamo di poter pubblicare questo numero i risultati del questionario, ma il numero così elevato di risposte ci ha costretto a rimandare il tutto a ottobre: infatti, la nostra eroica segretaria di redazione sta ancora inserendo le vostre risposte nel Macintosh, nonostante la canicola. Nel frattempo, abbiamo cercato di venire subito incontro a una delle vostre richieste ("più TNT") pubblicando una mega, anzi doppia, rubrica di trucchi e consigli. Ce l'avete chiesto e abbiamo cercato di accontentarvi. Era il minimo che potevamo fare.

SPECIALI

SPEEDBALL 2 14
Speedball 2 aggiunge nuovi elementi, tra il gioco di ruolo e quello manageriale, alla sua già velocissima azione. I **Bitmap Brothers** lo presentano in esclusiva per K.

PREPARATEVI ALL'INVASIONE .. 16
Robocop per Gameboy, un PC che è **Nintendo-compatibile**, *Days of Thunder* della Mindscape - era tutto in mostra alla **più grande fiera di elettronica** di consumo del mondo. K c'era e **non dormiva**...

LE CHIAVI DEL 3D 18
I più **importanti programmatori** di giochi rispondono alle nostre domande sul **futuro dei giochi tridimensionali**.

SPRITE FOTONICI 24
Cosa succede quando Pacman supera la **velocità della luce**? Scopritelo in questo straordinario servizio su due programmatori americani che hanno **spinto gli sprite oltre C²**.

DA LUNAR LANDER A G-LOC ... 25
Uno sguardo **nostalgico** al 3D nelle **sale giochi**.

REALTA' TOTALE 28
Gli animatori della Pixar, vincitori anche di un **premio Oscar**, hanno realizzato un programma che potrebbe **rivoluzionare** la programmazione grafica.

MOTORE DA TASCA 87
La guerra delle **piccole console** si infiamma con il lancio del portatile del famoso PC Engine.

Il nuovo software grafico che ha prodotto l'immagine qui a destra e quella centrale delle onde del mare sarà presto disponibile per i vostri computer. Per saperne di più *andate a pag28*

REGOLARI

NOTIZIE 8
Gli **ultimi aggiornamenti** sul SAM e il Konix. La **realtà virtuale** va sempre più di moda. *Leisure Suit Larry* diventa un **film**. L'Atari e l'Acorn stanno preparando il loro **sistema CD**. Questo e altro dal mondo del divertimento elettronico.

CD-I NEWS 11
Il CD-I potrà "leggere" **immagini video in movimento** e potrebbe apparire prima di quanto si pensi. Resoconto della CD-I Multimedia Conference di Londra.

K-BOX 5
Brambo's risponde alle lettere dei **lettori**. Il direttore risponde alla lettera del **programmatore** di *G.P. Tennis Manager*.

K-BORSA 91
Quali sono i giochi che hanno entusiasmato i recensori in agosto? Scopritelo leggendo i **listini della borsa**.

PUBBLICO DOMINIO 92
Sono arrivati i **K-Dischi** di pubblico dominio! Vi spieghiamo cosa sono, cosa contengono e come ordinarli.

LA "ROSEA"

BELGIO CAMPIONE

Un inserto di quattro pagine con cronache, curiosità, commenti tecnici, interviste sul 1° Campionato Italiano di *Kick Off*.

Oltre 1300 iscritti in tutta italia hanno decretato il successo di questa eccezionale iniziativa di K.

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

Macintosh, Amiga, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, Spectrum tem, Sega Megadrive

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AKIRA

FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

"L'Estate sta finendo e un anno se ne va..." Credo seriamente che il Capodanno andrebbe spostato al 15 di Agosto; giorno mitico almeno tanto quanto le Colonne d'Ercole, oltre al quale si affacciano gli appuntamenti del nostro nuovo anno, dai palinsesti televisivi alla riapertura delle scuole, fino al ritorno del Campionato di Calcio (Mondiale dolens). Naturalmente la profezia dei Righeira troverà come sempre una puntuale conferma e anche Kappa torna, come sempre, in edicola (più o meno puntuale) col suo bagaglio di novità post-estive e pre-natalizie. Ferma come la Terra prima dell'avvento di Copernico, la rubrica della posta è qui per raccogliere umori, pareri e malumori dei nostri lettori alle prese con i problemi di reinserimento metropolitano. Buon Anno. Confutabilmente vostro, BRAMBO's

GP TENNIS NON È COSI' MALE

Gentili amici di "K", ho letto la vostra recensione di "G.P. Tennis Manager", della cui versione Commodore 64 sono co-autore insieme a Ivan Venturi. Non posso onestamente dirmi soddisfatto del punteggio di 501 K-voti che gli avete attribuito. E questo soprattutto in ordine ad alcune considerazioni che si trovano nella recensione stessa.

Vorrei premettere che l'impianto generale della simulazione è stato curato da Nicola Paggin e da Ciro Miolo, già autori di "F1 Manager"; per questo dietro a "G.P. Tennis Manager" c'è una lunga preparazione dei parametri da attribuire ai tennisti e agli altri elementi di gioco. E del resto sembra che ve ne siate accorti anche voi, se è vero che nella parte iniziale della recensione descrivete le possibilità del programma: pratica, torneo, allenamento, caratteristiche dei giocatori, materiale tecnico disponibile (racchette), calendario completo dei tornei del campionato ATP e infine scelta tra sei giocatori neo-professionisti con i quali possiamo interagire per dare la scalata alla prima posizione. Qui cominciano le vostre sviste. Intanto, asserite che i giocatori siano sette e invece, come abbiamo visto, sono sei; poi parlate di caricamento lunghissimo e invece è possibile prendere parte ad un intero torneo senza mai caricare nulla e comunque quando anche perdeste subito, e mi sembra che vi sia proprio capitato, per andare avanti sono sufficienti trenta secondi circa di 'loading'. Poi non vi è piaciuta la grafica: i gusti sono gusti. Però Ivan Venturi che ne è l'autore è sempre stato considerato unanimemente una delle più felici 'tavolette grafiche' in circolazione; e comunque da qui a paragonarlo a un grafico di Atari VCS 2600... Ma la cosa che mi dispiace di più è che abbiate scritto che i parametri diano risultati strani. Questo non è assolutamente vero e per accorgersene sarebbe stato sufficiente giocarci un po' sul serio.

Comunque, spero di farvi cosa gradita inviandovi copia di tutte le cartoline degli utenti di *G.P. Tennis Manager* finora giunte: loro sembrano molto più contenti di voi del simulatore. E dire che loro l'hanno pagato, mentre a voi Simulmondo l'ha mandato gratis. Cordiali saluti,

Stefano Balzani

Caro Stefano, capisco che come programmatore di GP Tennis Manager, tu non ti possa dire soddisfatto del punteggio di 501, ma spero che tu mi creda se ti dico che è dispiaciuto anche a noi: abbiamo sempre sostenuto il software italiano, ma il nostro primo dovere è verso i lettori e dare quel voto voleva dire fare il nostro dovere.

Comincio a rispondere alle tue obiezioni partendo dal fondo. Il fatto che la Simulmondo ce l'abbia mandato gratis non significa niente: se dovessimo parlare bene dei giochi che ci mandano gratis avremmo solo K-Giochi, visto che li riceviamo TUTTI gratuitamente.

Veniamo al gioco. Per quanto riguarda i parametri, non abbiamo scritto che diano risultati strani ma che "non si capisce come agiscono sul meccanismo di gioco". Ti ricordi di Football Manager, il "papà" di questi giochi? Bene, in FM il risultato delle decisioni prese era subito evidente, in GPTM no. Se non si riesce a individuare il "principio di azione e reazione" che sta alla base di un gioco di questo genere è difficile farsi coinvolgere. E, secondo noi, in GPTM si fa difficoltà a individuare questo principio.

In relazione alla grafica, nessuno nega che Ivan Venturi sia una buona "tavoletta grafica", ma sinceramente la grafica e l'animazione dei tennisti non sono da lui. Forse sarà per via del militare (a proposito, quanti all'alba?). Comunque, resta una questione di gusti, proprio come dici tu.

Veniamo ai tempi di caricamento. Forse non ci siamo spiegati bene, ma intendevamo i tempi di caricamento tra un torneo e l'altro. E all'inizio di tornei da un solo match se ne fanno molti (dopotutto si è il 96º della classifica) e i 30 secondi di attesa sono troppo frequenti. Infine, veniamo alla prima delle nostre sviste. È vero, i tennisti sono sei. Errore: ce ne scusiamo.

In conclusione, comunque, sono d'accordo con te che è meglio il successo di publico che quello della critica.

Chiudo ringraziandoti per il "gentili amici di K" e spero che continuerai a chiamarci così anche in futuro. (Riccardo Albini)

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Cara redazione di K, vorrei un consiglio su un acquisto. Qual è il miglior simulatore di volo che fa rivivere i combattimenti dei caccia e dove lo posso trovare? Esiste un emulatore ST per il PC? E dove posso rivolgermi per trovare il tutto? Vi prego di rispondermi. Ah già, dimenticavo: non ho capito bene il discorso sui juke-box copiatori.

Mauro Giorgio Marrano - Lucca

Dunque, o Marrano, eccoci a te. Per quel che riguarda i juke-box, il discorso è molto semplice. Non si tratta di copiatori ma di distributori di software. Inserendo "il gettone" si ottiene una copia del gioco "selezionato" naturalmente senza tutti i manuali e i gadget vari della confezione originali, ma per gli smanettoni questo è sicuramente un aspetto molto, molto secondario. Per quanto riguarda i simulatori, i redattori mi comunicano che su PC Falcon e F-19 Stealth Fighter sono ottimi: ricorda comunque che basta seguire con costanza le recensioni per rimanere aggiornatissimi. L'emulatore di ST per PC per tua sfortuna non esiste; c'è un ottimo emulatore del 16-bit Atari che gira su Amiga, ma nulla per la tua macchina.

IL SAPORE DEL SAPERE

Cara (?) redazione di K, chi vi parla è un possessore di un PC M200 che avvicinatosi per la prima volta al mondo occulto dei videogame vi pone alcune domande:

1) Che cosa significa "Shoot 'em up"?

2) Nelle recensioni non si potrebbero dire chiaramente le schede grafiche supportate?

3) Scusate l'ignoranza, ma sento sempre parlare di un gioco chiamato Dungeon Master... che cosa sarebbe?

4 5 & 6) Siete grandi! (non montatevi la testa).

Anonimo di Faenza

Eh, i primi passi sono sempre difficili... ma passiamo subito alle risposte:

1) La traduzione letterale di "Shoot 'em up" è "Sparagli addosso". Il termine si riferisce a quei giochi solitamente di ambientazione spaziale in cui bisogna eliminare migliaia di nemici a colpi di laser, mitragliatrice o altre armi a lunga gittata. Noi di K l'abbiamo italianizzato in "Spara e Fuggi".

2) Di solito le schede compatibili vengono elencate nel box della versione PC a lato della recensione.

3) Dungeon Master è un gioco di ruolo in cui si deve guidare un gruppo di personaggi nelle profondità di un labirinto sotterraneo visto in soggettiva. Il gioco è molto realistico e complesso, e si è giustamente guadagnato un'ottima fama. Nei negozi si può trovare anche il suo seguito, intitolato Chaos Strikes Back.

4, 5 & 6) Grazie, sei grande anche tu!

FLY ROBIN FLY

Spett. redazione di K, sono un "vecchio" lettore della vostra rivista (vecchio in tutti i sensi, sia perché la leggo dal primo numero, sia perché ho ormai raggiunto i 30 anni) e i complimenti non ve li faccio perché ho già compilato il questionario che era sull'ultimo numero e non vorrei ripetermi. Io faccio parte di una generazione che è arrivata sempre "tardi". Tardi sulle polemiche del '68 (avevamo solo 8 anni), tardi sulla rivoluzione cibernetica (ormai avevamo più di vent'anni), mentre ora il computer lo adoperano anche alle elementari. Sono operatore terminalista al Comune e ho seguito la trafila solita dei videogiochisti, anche se con qualche anno di ritardo: Intellivision, C64 e Amiga 500 che ora sto pian piano dotando di accessori (stampante, espansione ecc.) Vorrei prendere parte a questa variegata posta per prendere le parti del nostro mondo, quelli che hanno superato l'età della giovinezza e sono diventati "maturi", magari con qualche rimpianto. Ad esempio gioco spesso ad *Alter Ego* per C64 e mi diverto a comportarmi al contrario di come ho fatto per tutta la vita; i risultati sono sempre sorprendenti. Penso che sia uno dei migliori giochi mai esistiti per 64 assieme al mitico *Portal* che mi ha sempre affascinato. Il mio primo impat-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to con un computer "serio" è stato con l'Apple II di una ditta dove lavorava un mio amico; sono stato pomeriggi interi a giocare con *Avventura al Castello*.

Penso di aver occupato già abbastanza spazio con i miei pensieri personali e vado al dunque: esistono anche, e sono tanti, gli appassionati di videogiochi che amano la strategia, le simulazioni ed odiano gli sparatutto dove l'unico sforzo è quello di mettere l'auto fire. C'è un mio amico, stimato ragioniere, che ogni giorno (la sera) perde ore e ore a giocare (e vincere) a scacchi con il suo PC; qualche volta facciamo una partita a *Balance of Power* senza far scoppiare la guerra atomica e andiamo avanti per diverso tempo. Ecco: pensate che esistono anche persone come noi, non solo adolescenti. Magari date un po' più di spazio alle simulazioni e alle strategie. Ho scritto questa lettera con una macchina da scrivere perché il terminale era occupato (stanno preparando gli stipendi e questo ha la precedenza assoluta) e ho adoperato una Olivetti M40 del 1925 perfettamente funzionante. Volete mettere! Cordiali saluti

ROBIN

(È lo pseudonimo che adoperavo quando andavo in sala giochi circa dieci anni fa (un'eternità); ora con mia moglie e il bambino chi ha più tempo. Non ho firmato con il mio nome perché non vorrei farmi ridere dietro dai colleghi e dagli amici. Spero mi perdonerete).

Caro Robin, ma Batman lo sa che passi il tuo tempo a giocare col Bat-Computer nella Bat-Caverna? Bando alle ciance e soprattutto evitiamo i rimpianti. La storia ha i suoi tempi e per consolarti posso dirti che sei arrivato puntuale all'appuntamento con l'unificazione delle due Germanie, sei arrivato puntuale ai Mondiali dell'82 e sei ancora in tempo per prepararti degnamente al capodanno dell'anno 2000. Il solo fatto che tu abbia saputo accettare con grande disinvoltura le nuove tecnologie informatiche dimostra che non ci sono limiti d'età che tengano e quindi non devi affatto vergognarti delle tue scelte ludiche. E poi scusami, come farebbero i tuoi colleghi a sapere che scrivi a K: leggono anche loro la nostra rivista? Quanto ai giochi di strategia e di simulazione, giro la richiesta di maggiore spazio alle competenti autorità mediante l'apposito modulo. Burocrazia docet.

QUESTO E QUELLO

Cara redazione di K, mi chiamo Paolo Laiosa e sono un vostro assiduo lettore (lo so, dicono tutti così). Sono un amante degli adventure e non vedo l'ora che sul prossimo numero di K escano le nuove recensioni riguardanti questo genere di giochi per correre dal mio negoziante di fiducia a comprarne qualcuno. Vorrei farvi alcune domande:

1) Nel n.12 di K avete annunciato l'uscita di *Police Quest II* per Amiga, prevista entro il Marzo del '90 e non se ne è vista l'ombra. Potete aggiornarmi sulle ultime notizie riguardanti questo grande capolavoro della Sierra, finora disponibile per molte versioni tranne che per Amiga?

2) Volevo inoltre sapere se è possibile far piazzare delle ambulanze davanti ai soft-center. Basta infatti avvicinarsi a guardare all'interno delle vetrine di questi negozi per rischiare di rimanere tramortiti di fronte a certi prezzi da collasso, certamente non accessibili a tutti (vedi *Gold af America*: 72000; *Leisure Suit Larry*: 69000; *Nuclear War*: 99000). Congratulazioni per la rivista e soprattutto per la parte riguardante le avventure, davvero ben curata. Volevo anche congratularmi per l'iniziativa presa sull'organizzazione di un campionato di *Kick Off* a cui mi sono subito iscritto.

Paolo Laiosa (Palermo)

PQ II dovrebbe essere arrivato nei negozi quando leggerai questa risposta. Per quanto riguarda il prezzo dei giochi, temo che le ambulanze non servirebbero a nulla. I costi alti sono causati da due fattori:

1) Giochi come quelli da te nominati richiedono molti mesi di lavorazione, e il tempo di programmatori, progettisti, grafici, musicisti e playtester va giustamente pagato.

2) Ogni volta che viene venduta (o regalata, se è per questo) una copia pirata di un gioco, le software house perdono parte del guadagno previsto. Per evitare di trovarsi in braghe di tela, i produttori di giochi sono quindi costretti ad aumentare preventivamente il costo dei programmi o a "rifarsi" sui prodotti successivi. La soluzione, ovviamente, sta nel combattere la pirateria: più copie originali si vendono, minore sarà il costo dei prodotti futuri.

Se la cosa ti può rincuorare, comunque, considera che con gli stessi soldi che spendi per un gioco originale ti "compri" molto più divertimento di quello che otterresti usando gli stessi soldi per andare al cinema o in discoteca. E senza rischiare di finire nel fosso.

IL SIGNORE SI' CHE SE NINTENDE

Cara redazione di K, io ho il Nintendo e sfogliando riviste e fumetti originali americani ho notato molte pubblicità di giochi come *Double Dragon II*, *Shark Attack*, *Ninja Turtles* e altri. Vorrei sapere quando arriveranno in Italia questi fantastici giochi.

Simone - S.Giuliano Mil.se (Milano)

Se sapessi quanti redattori sbavano sulle stesse pagine che hai indicato (che schifo!)... Il fatto è che l'importatore italiano dei giochi Nintendo si limita a fare arrivare in Italia pochi titoli al mese, per ragioni che troppo difficile spiegare qui. Certo, se si riuscisse a fargli cambiare politica, magari inondandolo di lettere supplicanti...

Purtroppo, temo che continueremo a sbavare ancora per un bel pezzo.

ME LO COMPRI PAPA'?

Spett. redazione di K, vi scrivo questa lettera al ritmo di Michael Jackson e alla dolce melodia dell'Heavy Metal. Sono un anonimo (nessuno deve sapere che mi chiamo Michele ed abito a Valvasone) ma per gli amici sono UCIA (non è una sigla, è un soprannome senza significato). Io possiedo una voglia di Software nelle vene pari a quella che ha per qualcos'altro Larry Laffer, ma posso sfogarla con un vecchio e ributtante ZX Spectrum. Certo il software nel floppy e nel registratore non manca mai, ma lo trovo alquanto deprimente in confronto a quello che gira nei 16 bit. Come avrete capito sono intenzionato a cambiare computer (ho già puntato il dito sull'Amiga) ma in famiglia c'è il babbo che mi fa girare le wheels perché è un anti-videogiochista e vuole farmi acquistare un professionale, data la sua potenza e utilità. Per calmarlo ho proposto l'Amiga 2000; all'inizio si è placato ma poco dopo è tornato alla burrasca riproponendo un PC. A lui serve per elaborare grafica, a me piace giocare; cosa c'è meglio di un Amiga? Per favore spiegateglielo voi e se possibile piuttosto presto .....

UCIA

"I figli so' piezze 'e core" ci rammenta sovente Mario Merola, per cui mi riesce difficile credere che un padre resti insensibile al "Grido di dolore" che da ogni parte della sua famiglia si leva fino a lui. "Papà non correre, pensa a me" ammonivano i portaritratti adesivi in similpelle che facevano bella mostra sui cruscotti delle utilitarie degli anni '60, e io lo ripropongo pari pari all'attenzione del sig. Ucia.

Dia retta a suo figlio, trovi una soluzione di compromesso (anche se non storico), fra le sue esigenze e quelle della sua prole. Sono sicuro che fra le proposte che il mercato offre ce ne è sicuramente una che accontenta le esigenze di tutti e due. Anche tu però, figlio degenere, non sottovalutare le possibilità che offre un PC; certamente la disponibilità di giochi che ha l'Amiga è molto ampia ma anche gli IBM compatibili non è che siano così indietro, anzi ultimamente mi pare sia cresciuta moltissimo l'offerta. Da Indy a Zak, a Sim City e tutti i giochi Sierra. Tecnici informati degli sviluppi.

BREVI DI CRONACA

Ringrazio il buon **LELOSKY** che ci scrive per maledire la US GOLD con la speranza che Freddy Krueger li faccia a fettine (aspettiamo di vedere Nightmare 6, 7, 8 ecc.) e che loda invece la PSYGNOSIS e la CINEMAWARE alle quali (sono parole sue) "si prostra umilmente e si inchina". A onor del vero invitava anche a non censurare troppo la sua lettera, ma lo spazio è davvero poco e le lettere sono tante. INGWIE ci manda i suoi saluti per Red Sonia (nonché Girl Warrior) ai quali mi associo anch'io (che sto ancora aspettandola nei miei sogni) e si lamenta per i pochi posti disponibili al torneo di *KICK-OFF* in quel di Roma: giriamo i lamenti a chi di dovere, sperando che provveda in una eventuale seconda edizione.

Paolo Vanzetto di Rossano Veneto invita tutti gli appassionati dell'Atari a passare armi e bagagli all'ST affinché i programmatori si impegnino maggiormente su quest'ultimo (scopo dichiarato: battere l'Amiga). Io invito tutti a seguire il suo consiglio. Anzi, già che ci siamo perché per dare nuova forza ai progettisti Fiat non ci compriamo tutti in massa una bella DUNA (l'unica auto che i ladri non rubano nemmeno se ha le chiavi inserite nel cruscotto)? Naturalmente se preferite possiamo anche aiutare la Skoda, la Prinz e la Simca usando lo stesso metodo. Paolo,.mi ricordi un pittore del quale ora mi sfugge il nome...

Gabriele Pasquali ci riscrive per avere un parere sull'argomento console, che secondo lui stanno si stanno evolvendo dal punto di vista tecnico e qualitativo ma anche (e soprattutto) da quello economico. Purtroppo quello dei prezzi è un tasto dolentissimo. Le case produttrici stanno puntando a su prodotti sempre più sofisticati destinati ad un mercato di "viziosi" disposti a dissanguarsi pur di avere tra le mani l'ultima novità assoluta. Capita anche nel mondo dell'Hi-Fi. Ormai siamo arrivati al telecomando per alzare e/o abbassare il volume e all'accesso casuale nella ricerca dei brani sui Compact Disc col risultato che prima muore Aida e poi arriva la marcia trionfale. Purtroppo si rischiano delle solenni fregature (hai presente il Video-8, il Betamax e il DAT?) contro le quali occorre tenere occhi e orecchie bene aperte e anche questo tante volte non basta. Le promesse delle varie case produttrici sono cugine dirette di quelle che Wanna Marchi fa per le sue creme di alghe, e piangere dopo per una console che non ha più software o per una pancia che non è affatto diminuita, credimi, è esattamente la medesima cosa.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRUPPOIMMAGINE by M. Guerra

SOFTEL

una grande realtà italiana

VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via Antonino Salinas, 51/B
(GRA) 00178 ROMA
Tel. 7231811
Tel./Fax 7231812

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOTIZIE

LA ATARI E LA ACORN SI PREPARANO ALL'ERA CD

Il prossimo anno verrà presentato un Atari ST con lettore CD incorporato, mentre la Acorn sta considerando le possibilità di lanciare una versione "compatta" del BBC A3000 con lettore di Compact Disc.

Il CD-ST della Atari entrerà in competizione diretta con il CD TV della Commodore (vedi K 19) che è già stato distribuito il mese scorso agli sviluppatori di tutto il mondo. Per adesso non è stato ancora fissato un prezzo, ma è probabile che gli acquirenti dovranno sganciare qualcosa come 1300000 lire.

Il presidente della Atari Sam Tramiel ha dichiarato di voler diffondere il più possibile il sofisticato CD-ST. I produttori di software stanno già lavorando a una serie di titoli - per lo più giochi. Due sono già pronti.

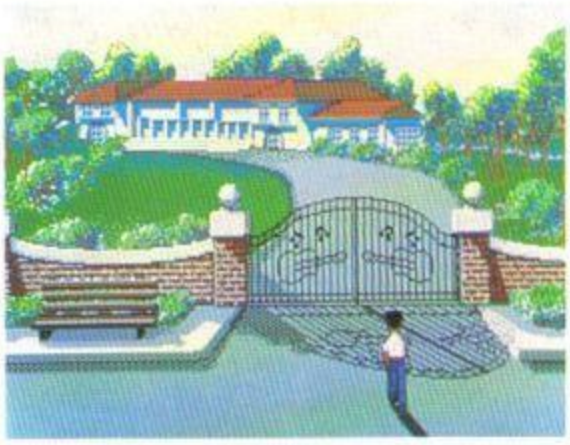
Nel frattempo, la Next Technology di Cambridge (che ha contribuito allo sviluppo dell'Amiga CD TV) ha confermato la possibilità dell'esistenza di una macchina simile in casa Acorn. La Next ha creato in passato il drive per Archimedes, che viene attualmente venduto come periferica separata. La società ha lavorato su progetti simili anche con la IBM.

Non c'è bisogno di ricordare ai lettori di K le incredibili capacità grafiche e la velocità dell'Archimedes, macchina decisamente perfetta per chi cerca lo stato dell'arte nei videogiochi.

Il presidente della Next Graham Brown-Martin ha spiegato: "L'Archimedes potrebbe costituire una base davvero ideale per un progetto simile a causa dele sue caratteristiche di velocità e potenza grafica. Ne abbiamo parlato e sono venute fuori un sacco di ottime idee, ma non posso dire altro se non che ne stiamo considerando la possibilità."

Secondo la procedura tipica, la Acorn ha negato ufficialmente un simile progetto. Il portavoce Michael Page ha detto: "Non vedo alcun rapporto con ciò di cui ho sentito parlare."

Ad ogni modo, le voci di corridoio riguardanti la Acorn si sprecano.



Un simpatico ambiente di Search for the King *della* Accolade

RE PER UN GIORNO

Avete riconosciuto quest'umile abitazione? I lettori più esperti avranno trovato le decorazioni del cancello piuttosto simili a quelle di Gracelands, la villa del Re del Rock 'n' Roll, Elvis Presley.

La cosa strana è che si tratta di una delle locazioni del prossimo gioco della Accolade, *Search For the King*. L'adventure scritto da Steve Cartwright, autore di *Hacker* e *Hacker II*, vede i giocatori arrovellarsi nella ricerca di una superstar scomparsa chiamata "The King".

In questo intrigo grafico bisognerà viaggiare in lungo e il largo per gli USA sfruttando gli indizi più disparati nel tentativo di ritrovare questo divo famoso. Il compianto signor Presley non viene mai nominato nel gioco, ma alla Accolade credono che saranno in pochi a non capire su quale cantante si basa la figura di "The King".

IL SOFTWARE DI TOPOLINO

Tra poco potremo ricreare sui nostri computer i famosi personaggi creati da Walt Disney.

La sezione software della Disney pubblicherà *The Animation Studio* per Amiga, ST e PC nei prossimi mesi. Il programma impiega le tecniche di animazione "multistrato" ideate originariamente da Disney. Sia i grafici professionisti che i novellini potranno creare e animare lunghe sequenze su video.

Si può anche perfezionare la tecnica di trasparenza conosciuta come "tecnologia della buccia di cipolla" che permette di coreografare i movimenti di ogni parte del corpo dei personaggi. Naturalmente, è possibile utilizzare personaggi, fondali e musiche già contenuti su disco.

The Animation Studio verrà distribuito dalla Titus a un prezzo di circa 200000 lire e conterrà tre dischi pieni di lavori modificabili e un dischetto dimostrativo con una lunga sequenza. Fra gli acquirenti verrà estratto un viaggio - naturalmente a Disney World.

Fra i prossimi lavori della Disney Software ci sarà un gioco basato su *Dick Tracy*, il film con Madonna e Warren Beatty, e *Arachnophobia*, la conversione dell'ultimo film prodotto da Steven Spielberg.

MULTISYSTEM E COUPE: E POI?

Che cosa diavolo è successo alle due "meraviglie" hardware dell'89, il Konix Multisystem e il Sam Coupé della MGT?

Sfortunatamente le buone notizie sono proprio pochine. La Konix non dice niente della sua strana creatura da circa un anno, mentre la MGT... beh, sembra abbia qualche problema.

I produttori di software che lavoravano per la Konix hanno smesso di lavorare alla produzione di giochi. La System 3 ha finito la conversione di *The Last Ninja II*, ma ora non sa cosa farsene del gioco.

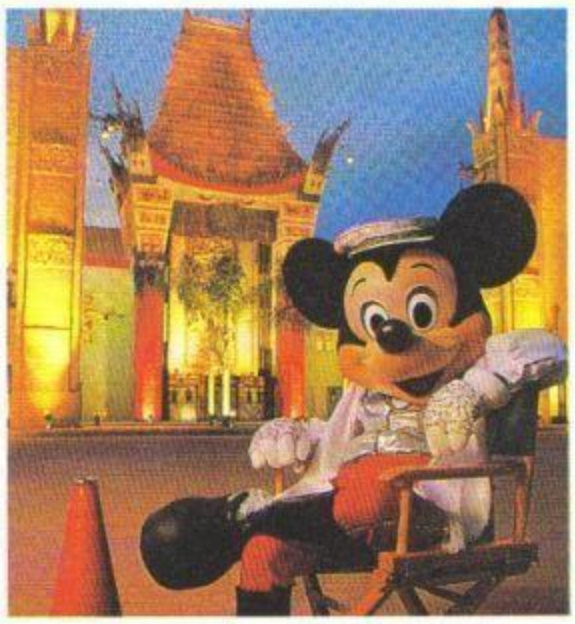
La maggior parte delle altre software house si sono limitate a bloccare a tempo indeterminato i lavori sino a quando non giungeranno nuove notizie dalla Konix. La società si sforza di recuperare la sua vecchia posizione di prestigio a seguito dell'acquisto della società da parte di alcuni dirigenti. Ogni tentativo di parlare con i dirigenti della società è fallito miseramente.

E per i giocatori non è certo una bella situazione. Il Multisystem è teoricamente uno dei più innovativi prodotti hardware realizzati negli ultimi anni. Migliaia di persone lo stanno aspettando con impazienza sin da quando è stato presentato nel tardo 1988, con tanto di poltrona idraulica "alla *Thunderblade*" ad affiancare i comandi trasformabili in manubrio da motocicletta, volante o cloche da aereo.

Purtroppo, molte persone stanno cominciando a chiedersi se la Konix non stia andando fuori tempo massimo. Da quando è stato presentato il Multisystem, sono già state messe in vendita una dozzina di nuove console in tutto il mondo.

Nel frattempo, la Miles Gordon Technology sta facendo di tutto per trovare qualcuno che voglia accollarsi la produzione e la distribuzione del Sam Coupé, il compatibile Spectrum.

"È la società ad avere dei problemi, non il prodotto," si è lamentato Alan Miles, uno dei fondatori della MGT. "Trovare qualcuno che si possa occupare del Sam e degli altri nostri progetti in via di sviluppo è qualcosa che dobbiamo ai nostri acquirenti, agli sviluppatori e a noi stessi."



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE GIOCHI FACILI PER LA NINTENDO

Le Poke e i Trainer sono accettati universalmente come una parte del mondo dei videogiochi - sino ad ora.

La Nintendo americana ha intentato causa contro una società che vendeva un apparecchio progettato per rendere più semplici alcuni giochi. L'espansione, chiamata *Game Genie*, permette ai giocatori di "saltare" i livelli in parecchi giochi per la console Nintendo.

Ad esempio, in *Super Mario Bros* il Genie permette di evitare i livelli già superati e rallentare quelli più complessi.

Anche se il Genie veniva venduto negli USA da una casa chiamata Lewis Baloob Toys, la realizzazione è opera di una società molto più conosciuta qui da noi - l'inglese Code Masters.

Un portavoce della software house non ha potuto "confermare né negare che il prodotto fosse nostro", ma ha ammesso che "si tratta di una complessa situazione legale".

Secondo un portavoce della Nintendo USA, un oggetto tanto utile ha infastidito a tal punto la Nintendo perché "i progettisti dei giochi passano un sacco di tempo a calibrare con precisione le loro creazioni. Si tratta di un'infrazione del copyright."

La Code Masters ha distribuito il Game Genie in America prima che in Europa a causa della maggior diffusione del sistema Nintendo negli USA. È probabile che prodotti simili siano in via di produzione in versioni per computer e altre console.

Prendete **Tetris**, *aggiungete colori, sonoro sofisticato e un elemento molto umano e otterrete Faces*

LA SFIDA DELLE FACCE DI *FACES*

Immaginatevi le "guanciotte" di Winston Churchill, il naso di Napoleone Bonaparte e gli occhi di Marilyn Monroe - tutti su una sola faccia. Potrebbe trattarsi dell'interessante risultato di un nuovo gioco - il seguito del famosissimo programma sovietico *Tetris*. *Faces* funziona sullo stesso principio dei "mattoncini da costruzione" di *Tetris*, ma al posto di polimini il giocatore deve manipolare delle "fette" orizzontali di facce più o meno famose.

Si tratta del terzo gioco del progettista Alexy Pajitnov, il cui *Tetris* viene considerato universalmente come uno dei migliori giochi per computer di tutti i tempi. Il trentacinquenne Pajitnov lavora al Centro Computer dell'Accademia delle Arti Sovietica di Mosca, e durante l'orario di lavoro si occupa di sistemi di riconoscimento vocale. Ha cominciato a lavorare sui giochi elettronici solo per migliorare le sue conoscenze dell'hardware e, negli ultimi cinque anni, ha realizzato 15 rompicapo elettronici. La caratteristica comune è quella di lavorare sulla costruzione piuttosto che l'opposto.

Faces sarà sicuramente uno dei giochi più coinvolgenti dell'anno. I segmenti di volti cadono a coppie e spesso vanno scambiati. Se viene commesso un errore, il viso si trasforma in marmo. Comunque, i punti si ottengono completando le facce anche se i menti, gli occhi e le guance non combaciano perfettamente. Completando una faccia "perfetta" si ottiene un bonus.

Per adesso non è stato firmato alcun contratto di distribuzione europea, ma il gioco viene pubblicato negli USA dalla Spectrum Holobyte, solitamente distribuita dalla Mirrorsoft qui da noi. Si tratta dello stesso team responsabile di *Tetris*.

ALIEN VS PREDATOR: IL GIOCO

Due degli orrori più orrendi della storia del cinema stanno per fare la loro comparsa nello stesso gioco grazie alla Activision. *Alien Vs Predator* pone i cacciatori extraterrestri di uomini uno contro l'altro in una battaglia che si preannuncia di proporzioni colossali.

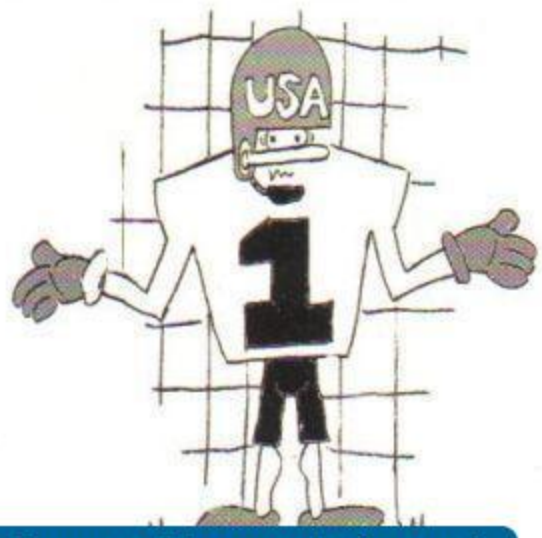
Il presidente della Activision Bruce Davis non ha dubbi sul fascino dei pericolosi personaggi. "È lo scontro più clamoroso degli anni '90," dice. "Chiedete a un qualsiasi ragazzino di nominare le creature più grandi e terrorizzanti dei nostri tempi e vi dirà che sono proprio queste. È dai tempi di *Godzilla contro King Kong* che due mostri famosi non si ritrovavano insieme in uno scontro fantascientifico di tali dimensioni.

Il primo **Aliens** *della* **Electric Dreams** *(Activision)*

Sia gli amanti del cinema che i videogiocatori ricorderanno che Alien è una creatura particolarmente crudele che fa un sacco di cose "scomode" agli astronauti incauti, mentre Predator si diverte un mondo nello scuoiare gli umani - i crani sono ottimi trofei, dopotutto.

I personaggi sono stati ripresi dagli attesi film della Twentieth Century Fox *Aliens III* e *Predator II*. La Activision si è già occupata delle versioni elettroniche dei film *Aliens* e *Predator*.

Predator venne scritto dalla **System Three** *per la* **Activision**

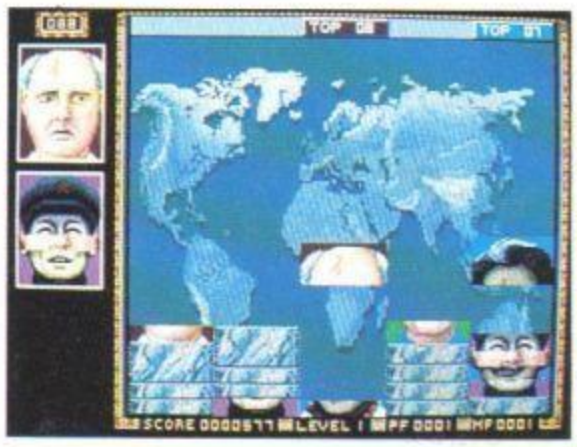


È SOLO UN GIOCO...

La strana teoria che i giochi elettronici possano modificare le cellule cerebrali può forse avere un certo fondamento.

Sembra che un membro della nazionale di calcio statunitense - il portiere Tony Meola - cerchi di migliorare i suoi discutibili riflessi con l'aiuto dei videogiochi Nintendo.

Ancor più strana è la storia di un omicida americano che prima dell'esecuzione capitale ha chiesto di giocare con i suoi programmi preferiti.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI A REALTA' VIRTUALE ENTRO TRE ANNI

K può rivelarvi in esclusiva che Nolan Bushnell, il padre dei videogiochi, sta sviluppando un prodotto a realtà virtuale per il mercato del divertimento elettronico.

La realtà virtuale (RV) è forse il concetto più interessante e innovativo di tutta la storia dei giochi elettronici. Incredibilmente, la RV è stata sviluppata originariamente dalla NASA.

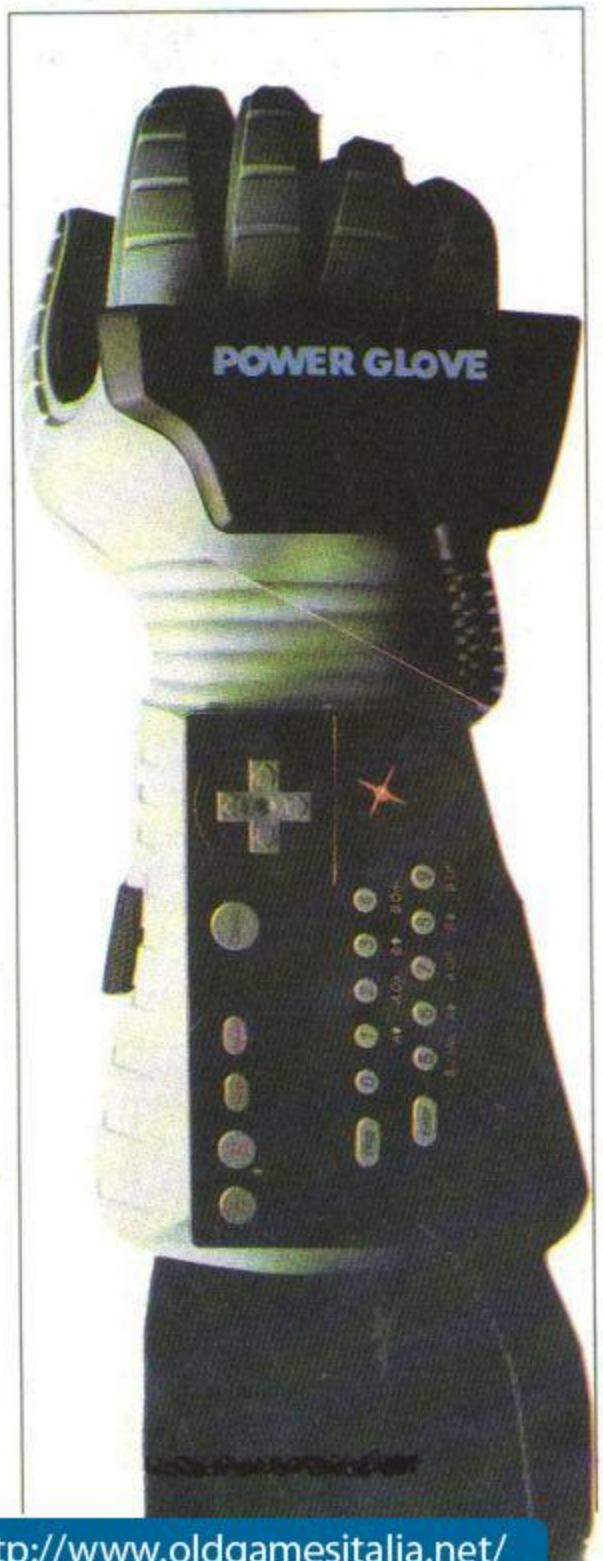
L'idea alla base della RV è di creare un intero mondo artificiale all'interno di un computer o una di console! Si interagisce con questo mondo - chiamato "ciberspazio" - sfruttando delle innovative interfacce uomo-macchina sul tipo di occhiali, guanti o intere tute. È possibile vedere e visitare questo mondo artificiale come se fosse reale. Si entra cioè in una realtà virtuale.

Per la console Nintendo esiste già un "joystick" RV. Il Power Glove della Mattel, sviluppato da una società cyberpunk californiana chiamata VPL, si indossa come un guanto e permette di tirare veri pugni in una simulazione pugilistica o colpi di taglio in un gioco di kung fu.

Bushnell è stato il fondatore della Atari negli anni '70 e attualmente sta aiutando la Commodore a promuovere il CD TV. "Sta accadendo una serie di cose che accelererà lo sviluppo del ciberspazio di consumo," ha detto Bushnell.

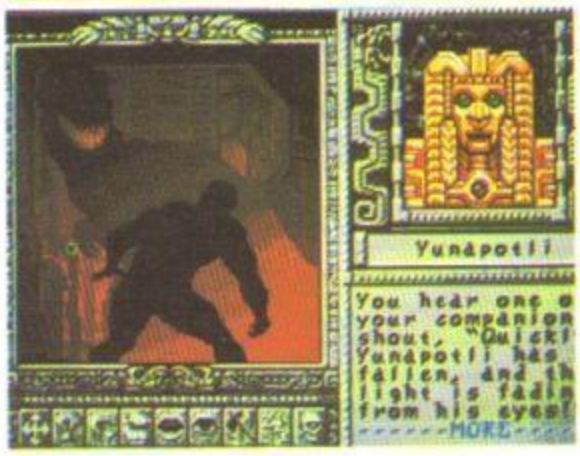
Invitato a dare ulteriori spiegazioni, Bushnell ha risposto semplicemente "Credo che la realtà virtuale sia una cosa importante. Restate sintonizzati". Voi invece restate sintonizzati su K per sapere in anticipo tutto quello che vi guarda il futuro della tecnologia dei giochi.

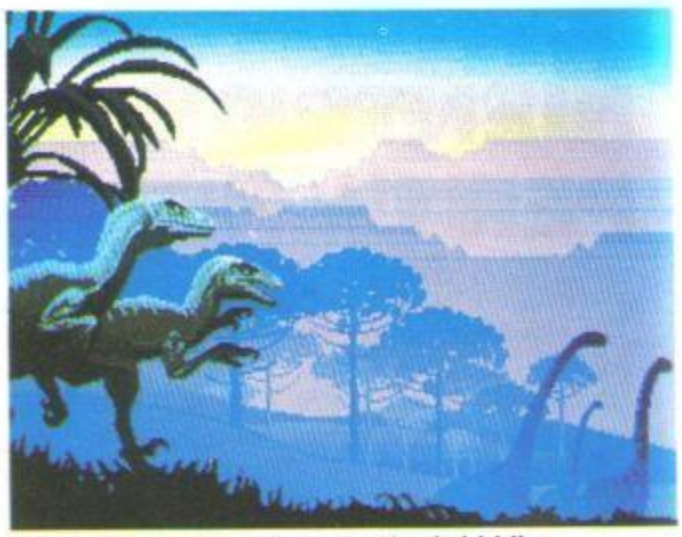
Il Power Glove della Mattel: il primo passo verso una esperienza di gioco totalmente in RV.



NINTENDO A 16-BIT

Appena prima di andare in stampa è giunta la notizia che la Nintendo ha deciso di lanciare la sua console a 16-bit. Il Super Famicom verrà presentato in Giappone il 21 novembre prossimo. L'unità centrale usa un 6502 e ha la capacità di far girare giochi con 12 mega-byte di memoria, ha una SRAM (static random access memory) di 64 K e uno schermo ad alta risoluzione. Il suo prezzo sarà di 25000 yen. In Europa arriverà probabilmente per il Natale del '91. È prevista anche l'uscita di Super Mario Brothers 4. I giochi del Nintendo a 8-bit non saranno compatibili con la nuova console.





La Origin ha sfruttato come base per le animazioni dei dinosauri le ultime teorie paleofisiologiche!

NUOVI MONDI PER I FAN DI ULTIMA

Ultima, la premiatissima serie di giochi di ruolo, ha appena generato un vivace discendente. La Origin celebrerà il decimo anniversario di *Ultima* con il lancio di *Worlds of Ultima, The Savage Empire*. Il massimo è appena migliorato.

Savage Empire è il primo gioco della serie *Worlds of Ultima*, e impiega una versione migliorata della "simulazione planetaria dinamica" creata per *Ultima VI: The False Prophet*.

Invece che ambientarsi nel confortevole mondo fantasy di Britannia, *Savage Empire* getta il giocatore in un incredibile nuovo mondo popolato da dinosauri, tribù primitive, scienziati pazzi, alieni, giungle fumose e città perdute.

Il gioco ha la solita complessità ed altissima qualità dei giochi della Origin e mescola i folli romanzi degli anni '30 con accurate animazioni di dinosauri per creare un nuovo tipo di gioco di ruolo.

Savage Empire verrà pubblicato in autunno per PC. Le versioni per ST e Amiga usciranno più avanti. La Origin ha comunicato di stare già lavorando a nuovi giochi della serie *Worlds of Ultima*.

Savage Empire della Origin: "un'avventura durissima, con grafica esaltante, sonoro rimbombante, azione tesissima"

LEISURE SUIT LARRY: IL FILM

Il simpatico protagonista della famosa serie di "avventure erotiche" *Leisure Suit Larry* apparirà presto su grande schermo.

La Warner Bros. è una delle importanti case interessate alla conversione dell'infame personaggio dei giochi Sierra in un eroe cinematografico. Potrà mai Leisure Larry diventare l'ispettore Callaghan degli anni '90?

Per quelli che non lo sapessero, la serie di giochi di *Leisure Suit Larry* si concentra su un semplice argomento. Il sesso - e i tentativi di Larry di ottenerne sempre più. L'ultimo capitolo; *Leisure Suit Larry III*, vede Larry "cercare l'amore in pasrecchi posti sbagliati".

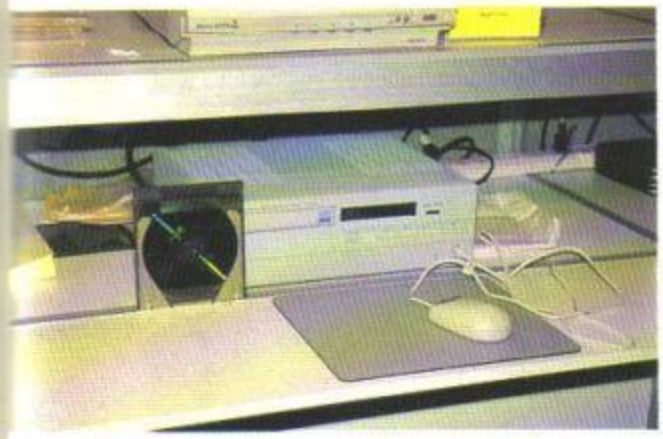
Di questo famoso adventure americano si è già occupata la stampa. Un paio di anni fa ha creato parecchio imbarazzo quando è stato scoperto un virus diffusosi tramite copie pirata del gioco sulle reti di PC di banche, società assicurative e di borsa.

Circolano voci infondate che il ruolo di Larry sia già stato affidato a Riccardo Albini, direttore di K. Quando si dice avere il *Phisique du role*...

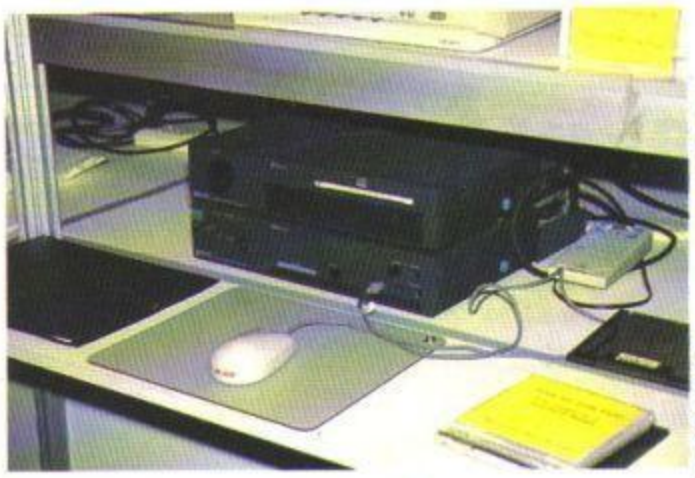
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il CD-I in diversi colori, misure e forme. Queste macchine vengono dalla Panasonic, dalla Pioneer, dalla Ricoh e da altri ancora. La Philips spera di riuscire ad abbassare i costi del CD-I a poco più di quelli di un comune lettore di CD audio. L'effetto potrebbe essere quello di vedere CD-I prodotti anche da case specializzate in prodotti audio.



Il prototipo del CD-I portatile della Sony. Lo schermo a cristalli liquidi a colori è molto brillante e affascinante - e quando ci gira Predator 2 è ancora più bello!

FINESTRE TV

Una società americana ha prodotto una straordinaria espansione per Macintosh che potrebbe essere realizzata anche per Amiga e ST.

Il MicroTV permette all'utente di guardare la televisione sul proprio monitor mentre si sta usando un'altra applicazione. Il sistema usa una piccola finestra (che può essere spostata come ogni altra finestra) nella quale appare il programma TV. Anche se per adesso è solamente monocromatico, ne è prevista una versione a colori entro l'anno prossimo.

Per ulteriori dettagli, rivolgetevi alla Aapps Corp, 110 Pioneer Way, Mountain View, CA94041, USA.

LA GUERRA DEI CD

La Philips e la Sony cercano di recuperare il vantaggio preso dalla Commodore con il CD-TV nella corsa per produrre un sistema domestico di intrattenimento multimediale.

Il cartello CD-I ha tenuto una mostra multimediale al Royal Lancaster Hotel di Londra la cui hanno partecipato società giapponesi ed europee con una gran quantità di nuovo hardware.

La cosa più sbalorditiva erano i prototipi dei CD-I portatili della Sony. Insieme all'annuncio che il CD-I - che verrà lanciato l'anno prossimo - potrà gestire completamente immagini video in movimento (FMV): ciò potrebbe significare che il prossimo Natale sarà possibile vedersi i propri film preferiti mentre si viaggia in autobus o in treno.

Oltre all'FMV, il CD-I promette ora una completa gestione di CD audio, CD video (sino a 72 minuti su ogni disco) ed elaborazione dati su CD (per applicazioni interattive e giochi). Per ora il CD-TV della Commodore non possiede il FMV e, nonostante la società abbia già annunciato un'espansione FMV, bisognerà vedere quando sarà effettivamente questa possibilità.

No, non è un "ghetto blaster" - è un "ghetto blaster" CD-I! Un altro prototipo della Sony - il Natale del '91 sarà una pacchia! Cominciate a risparmiare...

Dal suo canto, la Philips ha lasciato intendere che il CD-I potrebbe essere messo in vendita prima del previsto. Nonostante dovesse essere già stato lanciato da tempo, la data ipotizzata dalla Philips per il lancio europeo è il Natale 1991. Tuttavia, un portavoce della Philips presente alla conferenza ha comunicato che le cose potrebbero cambiare e il sistema potrebbe arrivare nei negozi già questo autunno o prima ancora. La macchina presentata sembrava certo essere ad uno stadio di sviluppo molto avanzato, anche se nel software dimostrativo erano ancora evidenti alcuni bug.

L'UOMO BIONICO

Il sogno fantascientifico di creare un uomo bionico potrebbe diventare realtà prima di quanto si creda.

Un gruppo di medici e di ingegneri elettronici della Stanford University americana hanno progettato un chip dotato di moltissime microscopiche aperture. Quando viene amputato un arto, le sue terminazioni nervose vengono tagliate e distrutte. Impiegando il nuovo chip, i vecchi nervi ricrescono e penetrano nei fori del circuito. A questo punto le fibre sono interfacciate con il computer che controlla il circuito.

Il computer esamina gli impulsi elettrici portati dai nervi, ciascuno dei quali controlla un determinato movimento muscolare. Questa informazione può quindi venire impiegata per manipolare un arto artificiale.

Il grosso problema è ora quello di interpretare il significato dei vari segnali nervosi. L'unico metodo possibile è quello di fare molti esperimenti, e sviluppare algoritmi sofisticatissimi. Poiché ci sono milioni di diverse combinazioni, il lavoro da fare è ancora molto! Per adesso, il chip è stato collaudato con successo su topi da laboratorio.

Un'altra applicazione del CD-I - questo juke box contiene centinaia di canzoni. Con il FMV si potrebbero fare anche dei video-juke box...

Non c'è dubbio che il media di intrattenimento del futuro combinerà FMV, audio e dati informatici. Chiunque riuscirà a raggiungere per primo questo risultato avrà un bel tornaconto. Per adesso c'è una ammirevole sportività nel conflitto Philips/Commodore: "Abbiamo visto il CD-TV e pensiamo sia una gran bella macchina," ci ha detto un portavoce della Philips, "ma stanno rischiando grosso. Non ha FMV e non è compatibile col CD-I - e il CD-I è lo standard seguito dalla maggior parte dei produttori." La Commodore, da parte sua, dichiara che l'Amiga usato come base per il CD-TV permette di fare tutto quel che fa il CD-I, e anche meglio.

Non sarebbe bello se ci fosse un solo standard invece che due? La Commodore non potrebbe prendere in considerazione un chip di espansione CD-I per il CD-TV? Speriamo in bene...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGONISTIKA TELEMATIKA

L'associazione romana Agonistika è sempre più lanciata dopo il clamoroso successo del torneo italiano di *Dungeons & Dragons*, che ha contato quest'anno ben 2400 iscritti.

La notizia più interessante per i ciberlettori di K riguarda l'apertura di una banca dati telematica di libero accesso. La BBS contiene tre sezioni: una contenente programmi ludici di pubblico dominio, la seconda che permette partite on-line ai più diffusi giochi strategici (dagli scacchi ai giochi di ruolo) e l'ultima dedicata a elenchi di sola lettura riguardanti listini prezzi, indirizzari e altre liste utili ai giocatori più incalliti. Nell'attesa del cyberspace, giocare tramite il proprio computer collegato via modem è quanto di meglio si possa ottenere: la BBS offre persino i "dadi elettronici" necessari, che stroncano sul nascere ogni tentativo di barare.

I dati di AGONISTIKA BBS sono: N-8-1 a 300-1200-2400 baud, dalle 19.30 alle 11.30 nei giorni feriali e 24 ore su 24 in quelli festivi. Il numero da chiamare è lo 06/6787761.

Chi invece ama i giochi di ruolo ma non possiede un modem potrebbe essere interessato al ciclo di conferenze rivolto alla formazione di "master" di *D&D* organizzato da Agonistika, che si terrà a Roma tra novembre e dicembre. Per ulteriori informazioni contattare la sede centrale in Via Pisacane 6, 00152 Roma.

Ecco i volti dei vincitori del torneo di Dungeons & Dragons di Agonistika '90.

PHOTON IN ITALIA

Siete davanti all'armeria: un addetto vi passa il Generatore, il Pannello di Controllo, il Casco da Combattimento e la Pistola Fotonica. Oberati dal peso dell'attrezzatura attendete che vengano allacciati tutti i cavi del sistema, poi vi dirigete al terminale del computer. Passate all'operatore la vostra tessera metallica di identificazione, urlate il vostro nome dall'interno del casco e attivate la pistola inserendola nel terminale.

Poi gli eventi precipitano: una porta si apre e venite portati nell'Arena, un posto buio, pieno di fumi e strane luci, dove una musica aliena vi rimbomba nel casco. Scortati alla vostra base insieme ai compagni di squadra, vi vengono spiegate le regole: "Dall'altra parte del labirinto c'è un'altra squadra. Sono armati come voi, e vogliono distruggere la vostra base. Distruggeteli!" L'addetto scompare, e mentre il computer intona calmo il conto alla rovescia estraete la pistola a raggi... Fantascienza? No. È quel che succede alla Photon, una super sala giochi che apre tutte le sere a Lissone sulla strada Valassina, proprio a fianco del bowling. Bastano 5000 lire per entrare a far parte del videogioco più realistico del mondo per sei lunghissimi minuti. Se abitate in Lombardia, **dovete** provarla.

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000
Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000
importazione diretta PC XT e AT
IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON *PLUS* ULTRA

L'Amstrad raduna al CNIT di Parigi i giornalisti europei del settore per presentare la nuova console GX4000 e le versioni Plus dei CPC 464/1628.

Dopo anni passati ad inseguire (con buoni risultati peraltro) la chimera delle vendite dei computer "seri", l'Amstrad ha deciso di ritornare ad interessarsi del mercato degli home computer, più in particolare delle macchine-gioco. E sembra intenzionata a farlo in grande stile.

Il 27 giugno l'Amstrad ha presentato, davanti a una trentina di inviati di riviste europee, tre nuovi prodotti destinati, secondo le intenzioni della società di Brentwood, a rivoluzionare il mercato europeo dell'home computer: Amstrad GX4000, Amstrad 464 Plus e Amstrad 6128 Plus.

La nuova gamma Plus rappresenta un vero attacco multiplo al mercato europeo dei computer/videogiochi. I tre prodotti verranno lanciati quest'anno in UK, Francia, Italia e Spagna, mentre la Germania dovrà attendere fino all'anno prossimo. In Italia verranno presentati al pubblico al SIM di Milano.

La nuova serie Plus dovrebbe far uscire l'Amstrad dall'accerchiamento ormai strettissimo delle console Sega e Nintendo, da una parte, e dell'ST e dell'Amiga, dall'altra.

L'Amstrad punta molto su questi nuovi prodotti e lo dimostra il fatto che il lancio sarà accompagnato da una massiccia campagna pubblicitaria TV e stampa a livello europeo con un investimento di oltre 40 miliardi di lire.

Quali sono le prospettive di questi nuovi prodotti? Ovviamente variano da paese a paese, ma indubbiamente questo lancio europeo concertato significa un rilancio della gamma CPC, con la ciliegina rappresentata dalla console. La nuova linfa che verrà iniettata nel mondo CPC andrà a beneficio anche dei vecchi possessori: le case di software adorano avere a disposizione nuovi utenti a cui vendere i loro prodotti e non si faranno scappare l'occasione di sfornare nuovi giochi per i CPC Plus (e per la console). Inoltre, anche quelle poche società che hanno smesso di produrre giochi per Amstrad per dedicarsi a computer più *a la page* (leggi 16-bit) dovrebbero ritornare sui loro passi. Infatti, dal punto di vista delle case di software, la possibilità di vendere giochi su cartuccia, che sono difficili se non impossibili da copiare, è una vera manna dal cielo.

La risposta alla domanda di prima è dunque positiva. Le prospettive della nuova serie Plus sono incoraggianti. Anzi, l'Amstrad ha finalmente delle macchine in grado di competere seriamente con quelle della Commodore e dell'Atari, anche dal punto di vista tecnologico, cosa che l'ormai buon vecchio Spectrum non aveva più la capacità di fare.

IL PAPÀ DELLA GAMMA PLUS

Roland Perry, noto per aver guidato il progetto del primo home computer Amstrad, il CPC 464, è il progettista anche della nuova serie Plus. Alla presentazione al CNIT, Perry ha illustrato le caratteristiche innovative dei nuovi computer/console Amstrad e la filosofia che ci sta dietro.

Per la prima volta, a quanto ci risulta, una società di hardware ha chiesto la collaborazione dei programmatori invece di imporre loro semplicemente una macchina. In pratica è una rivoluzione nel metodo di progettazione di un computer.

Come è nata questa "collaborazione?

"Per offrire con la serie Plus un più alto livello di colore, animazione e suono, di quanto offra la concorrenza, occorreva dare ai programmatori di videogiochi un po' di assistenza hardware. Tenendo presente questo, l'Amstrad si è rivolta ai migliori programmatori di giochi e ha chiesto loro quali funzioni hardware avrebbero voluto vedere implementate in una nuova macchina-gioco."

E quale è stata la risposta dei programmatori?

"Si sono trovati unanimemente d'accordo sull'importanza di potersi liberare dalle lungaggini di una programmazione ripetitiva. Una parte dell'hardware inserita nella gamma Plus è orientata a elaborare grafica e suono, così da liberare il computer nella gestione della grafica. Un'altra importante innovazione nella nuova gamma è il complesso chip customizzato da 18.000 gate, con 2 K di memoria su chip, che permette alla macchina di fornire nuove funzioni."

Quali sono le innovazioni dal punto di vista del sonoro?

"Il nuovo hardware di generazione del sonoro può usare 3 canali audio da 3 speciali "programmi" in memoria senza intervento della CPU: è un autentico multitasking audio/grafico. Il generatore audio viene alimentato da un controllore dedicato DMA e un semplice linguaggio di comando implementa la generazione della note, la fasatura e i cicli ripetuti."

E per quanto riguarda la grafica?

"Le macchine precedenti non avevano un hardware dedicato esclusivamente all'implementazione di software per videogiochi. Nella gamma Plus l'hardware grafico addizionale ha aggiunto parecchie altre nuove funzioni alla macchina. Per esempio, ci sono 16 sprite ciascuno di 16x16 pixel e ogni sprite può essere ingrandito di 2 o 4 volte. La dimensione degli sprite e della tavolozza colori sono indipendenti dal modo e dal numero di colori della tavolozza dello schermo principale. Questo aumenta effettivamente il numero massimo di colori presenti contemporaneamente sullo schermo fino a 32, da una tavolozza di più di 4000 colori. Gli sprite implementano completamente la sovrapposizione e la trasparenza via hardware, ma il rilevamento delle collisioni continua ad essere gestito via software."

Quali altri vantaggi offre la nuova gamma Plus?

"Lo schermo può essere fatto scorrere pixel per pixel sia verticalmente che orizzontalmente, garantendo uno scorrimento fluido. È stato sviluppato anche un interrupt di linea di digitalizzazione programmabile che può essere usato anche per variare le informazioni della tavolozza, del modo e degli sprite a metà della visualizzazione di un quadro e che crea l'illusione di un numero maggiore di colori, di sprite e persino un modo di schermo diviso."

E per quanto riguarda la console quali sono le innovazioni da sottolineare?

"Le console destinate al mercato inglese, italiano e spagnolo hanno una speciale frequenza di clock che assicura un'immagine di alta qualità quando vengono collegate a un normale apparecchio televisivo, attraverso il modulatore incorporato del prodotto."

In alto - la nuova console GX 4000. La "moda" del joypad, lanciata dai giapponesi, ha conquistato anche l'Amstrad.
Sotto - il CPC 1628 Plus. Nuovo design all'esterno, nuove funzioni all'interno.

INFO

Ecco i dati tecnici delle nuove macchine Amstrad:

	GX4000	464 Plus	1628 Plus
Processore	Z80A	Z80A	Z80A
Memoria	64K	64K	128K
Configurazione	ROM	Cass/ROM	Disco 3"/ROM
Colori	32	32	32
Sprite	16	16	16
Audio	Stereo AGS	Stereo AGS	Stereo AGS
Uscita Video	Modulatore incorporato RGB Sync Composito	RGB Sync Composito	RGB Sync Composito
Monitor	B/N da 12" Colore da 14"	B/N da 12" Colore da 14"	B/N da 12" Colore da 14"

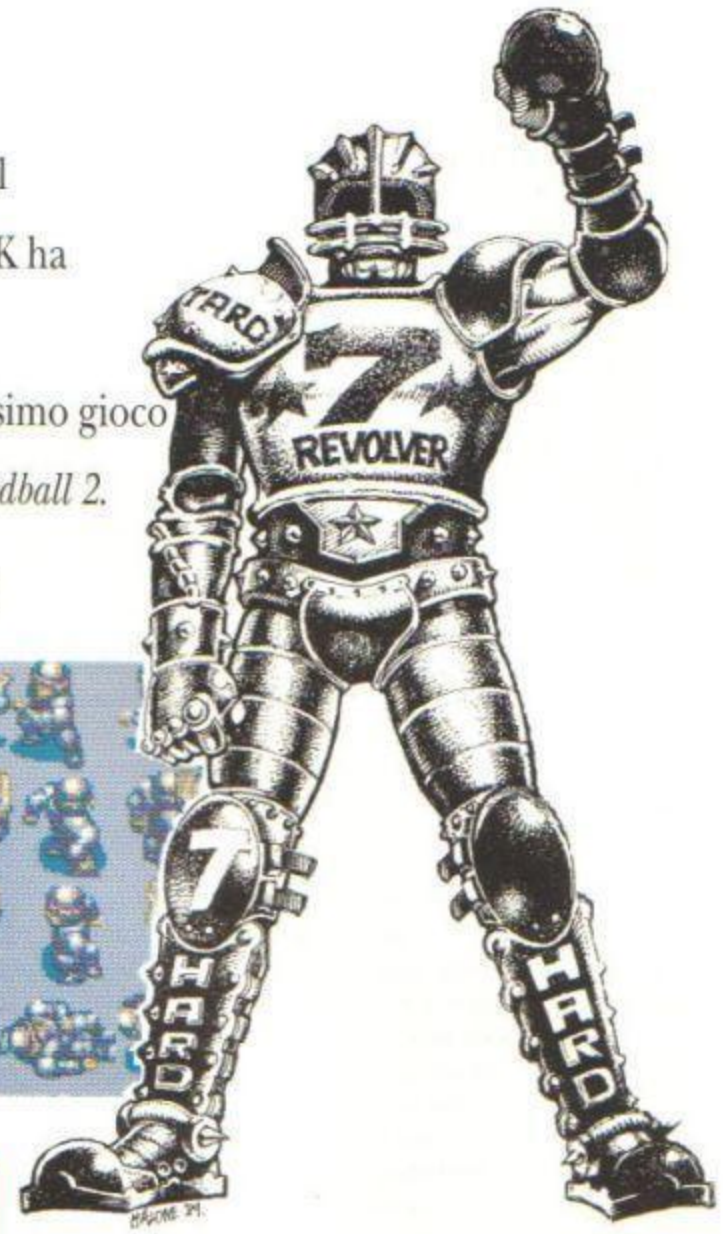
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DI SPEEDBALL 2

"Fax, ergo sum". Grazie al meraviglioso strumento, K ha ricevuto in esclusiva le caratteristiche del nuovissimo gioco dei Bitmap Brothers, *Speedball 2*.



Spesso il seguito di un gioco è un ottimo modo per sfruttare il successo del precedente senza "sprecarsi" troppo, sia dal punto di vista della realizzazioone che del marketing. *Speedball 2*, il nuovo gioco dei Bitmap Brothers (dei quali stiamo ancora aspettando *Cadaver*) è anch'esso un seguito, ma a quanto ne sappiamo al momento attuale, non sembra entrare nella categoria dei seguiti nati per prigrizia o mancanza di idee. Anzi.

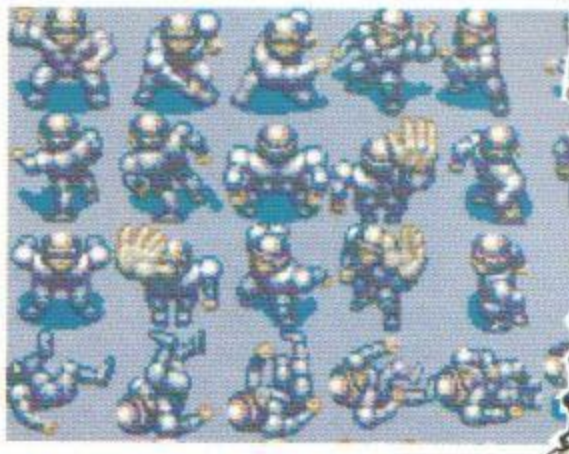
Come potrete scoprire da voi, leggendo questa anteprima esclusiva, più che un "semplice" seguito, *Speedball 2* sembra una vera e propria riscrittura.

I Bitmap Brothers ci hanno messo dentro tutto quello che non sono riusciti a ficcare nel disco del primo *Speedball* (e anche qualcosa in più), oltre a prendere spunti dai suggerimenti inviati dai giocatori alla Mirrorsoft e a guardare attentamente i nuovi giochi in circolazione.

Speedball 2 è certamente uno dei giochi più attesi del prossimo inverno, visto il successo ottenuto dall'originale due anni fa, e solo K è in grado di presentarvelo con così grande anticipo sulla data d'uscita, prevista per novembre.

Se tutto procederà come previsto, i BB potrebbero anche rivincere il titolo di Programmatori dell'anno, come fecero nell'88 proprio grazie a *Speedball*.

Per ottenere una buona fluidità di movimento sono previsti fino a 120 fotogrammi per l'animazione di ciascun giocatore.



RINNOVARE LO SPORT

Che lo *Speedball* fosse uno sport violento si sapeva, ma negli ultimi tempi le cose sono proprio degenerate. La corruzione degli impresari è arrivata a livelli tali da rendere inutile ogni regola, e la gente è molto insoddisfatta.

Consapevoli della situazione, le autorità si sono mosse per rinnovare questo sport, restituendogli l'interesse di un tempo. Impresa notevole, non c'è dubbio, ma non per questo impossibile. Il primo elemento modificato è il campo, ora allargato e dotato di una quantità di nuovi elementi meccanici. Poi sono state aggiornate le regole riguardanti le armi... ma andiamo con ordine.

L'ARENA

Il campo di gioco di *Speedball 2* occupa un'area doppia rispetto al suo predecessore. Sul campo di gioco e sulle mura perimetrali che lo delimitano sono stati aggiunti dei nuovi "bersagli" e degli speciali congegni che lo fanno assomigliare decisamente a un flipper.

I bersagli sono cinque per ciascun lato del campo e consentono, una volta abbattuti, di guadagnare punti bonus o, se li si colpisce tutti del contante che verrà utile per acquistare nuovi atleti o per allenarli in palestra. I congegni, invece, hanno funzioni diverse a seconda del tipo. I *Warp Chute* sono dei

Lo schermo del manager consente di verificare le condizioni di ciascun atleta della propria squadra. In alto a sinistra potete vedere i valori degli attributi di Brutal Mandrake, regista del Brutal Deluxe. La grafica, come potete vedere, è del solito alto livello a cui ci hanno abituato i Bitmap Brothers.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

teletrasportatori (tre per ogni lato del campo), collocati a distanze regolari, nei quali è possibile gettare la palla per accelerare le azioni; i *Bonus Chute* sono delle rampe (una per lato) che attivano dei bonus, mentre i *Lethal Bounce* sono dei pericolosissimi generatori che trasformano la palla in un proiettile micidiale.

A tutto questo si aggiunge un *restyling* dell'arena, che ha ora un aspetto più gotico che futuristico.

LE SQUADRE

Con l'aumentare delle dimensioni del campo, anche i giocatori si sono moltiplicati. Mentre nel primo *Speedball* ogni squadra era composta da cinque atleti, oggi i partecipanti sono diventati nove per squadra.

ARMI E GETTONI

Nel corso della partita fanno la loro comparsa sul campo di gioco numerosi oggetti. Questi possono essere armi, che hanno l'effetto di aumentare gli attributi dell'atleta che le ha raccolte, (come ad esempio il *Power Glove*, che aumenta la gittata e la velocità dei lanci) o gettoni simili a quelli del vecchio *Speedball*.

I gettoni sono circa una ventina: vi sono i migliori tra quelli dell'originale e alcuni di nuova ideazione, che vanno dai time-out che consentono di sostituire un giocatore al trasporto immediato della palla nell'area avversaria.

IL PORTIERE

Il portiere in *Speedball 2* può muoversi all'interno dell'area per parare e contrastare gli attaccanti avversari. Inoltre, è stata aggiunta l'opzione "after touch", simile a quella di *Kick Off 2*, grazie al quale si può dare un effetto alla palla dopo il tiro.

LA PARTE MANAGERIALE

Poiché ogni atleta è definito da una serie di attributi, gran parte di *Speedball 2* è dedicata alla gestione manageriale della squadra. Mandare in campo una squadra bene equilibrata ha un'importanza pari alla partita stessa, e conoscere bene i propri giocatori diventa quindi una necessità.

All'inizio della stagione il giocatore ha una certa quantità di denaro per acquistare i giocatori della sua squadra. La squadra è formata da una rosa 14 giocatori, 9 titolari e 5 riserve. Il giocatore deve fare la formazione prima dell'inizio di ciascuna partita, decidendo quali giocatori sono più adatti all'avversario del momento.

Durante le partite gli atleti possono infortunarsi e spetta al giocatore decidere se farli "riposare" per i prossimi due incontri o spendere soldi per mandarlo in palestra. Tutte queste opzioni sono controllate attraverso lo "schermo della squadra", nel quale il giocatore può vedere i suoi atleti - titolari e riserve -, scegliere la formazione, salvare la squadra, visionare il calendario dgli incontri, vendere gli atleti o mandarli in palestra (dove, oltre ad allenare gli atleti, è possibile comprare diverse armature che ne aumentano gli attributi).

La direzione del Progetto Speedball 2 è di Eric Matthews e Steve Kelly, già ideatori dell'originale. La programmazione è a cura di Rob Trevellyan, mentre la grafica è stata disegnata da Dan Malone, fumettista ed ex-grafico della Palace, per la quale disegnò la grafica di The Sacred Armour of Antiriad e il fumetto incluso nella confezione. Malone realizzerà un fumetto anche per Speedball 2.

Lo schermo di gioco. In alto a sinistra si può vedere il "Diamond Vision", dove appaiono i replay delle azioni e i primi piani degli atleti festanti dopo una marcatura. Notate anche il nuovo stile gotico dell'arena.

UN GIOCO DI RUOLO?

Se le modifiche apportate alla grafica e alla struttura del campo sono interessanti, la caratteristica più innovativa di *Speedball 2* è senza dubbio un'altra, non immediatamente visibile.

In *Speedball 2* le capacità di ogni atleta sono definite da una serie di otto attributi o parametri, proprio come accade in ogni gioco di ruolo fantasy e non. I rapporti fra questi parametri fanno sì che un atleta sia più falloso di un altro, che giochi meglio in difesa piuttosto che in attacco o che riesca o meno a compiere determinate acrobazie. Ecco qui di seguito i parametri degli atleti:

AGGRESSIVITÀ: definisce se un giocatore eviterà o attaccherà un avversario nella sua zona di competenza. Un valore basso porterà il giocatore a sfuggire la vicinanza degli avversari e a smarcarsi per il passaggio, mentre un giocatore con valore di aggressività elevato si porterà verso l'avversario per affrontarlo in tackle.

ATTACCO: Definisce l'abilità in attacco di un giocatore.

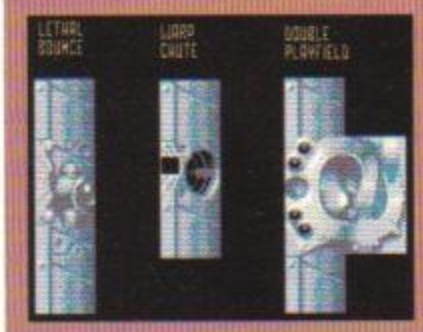
DIFESA: Definisce l'abilità difensiva di un giocatore. I valori di attacco e difesa intervengono in modo primario a determinare la percentuale di successo di un tackle. Oltre a questi, altri fattori determinano la percentuale di riuscita di un tackle, e cioè la capacità di fare tackle scivolati, la direzione verso la quale è rivolto l'avversario e il fatto che sia o meno a mezz'aria.

TIRO: Definisce la portata e la velocità di tiro di un giocatore. Col valore più basso, la palla viaggerà per circa 1/3 del campo e col valore più alto per 2/3. Gli attributi di tiro influiscono anche sulla velocità della palla. Più lunga è la portata del tiro, più veloce andrà la palla.

VELOCITÀ: Definisce la velocità del giocatore. Consiste di cinque diverse velocità. Un giocatore col valore più basso si muove ad una velocità di 4 pixel, col valore più alto ad una velocità di 7 pixel. La velocità influisce anche sull'elevazione e sull'abilità nel fare tackle scivolati.

POTENZA E RESISTENZA: Questi due parametri definiscono quanta energia viene sottratta a un giocatore in un tackle. Con il ridursi dell'energia si riducono tutti i parametri di un giocatore.

INTELLIGENZA: Definisce la capacità di un atleta di seguire gioco e di prendere decisioni di conseguenza. Definisce inoltre la capacità di prevedere dove finirà la palla e come si disporranno gli altri giocatori in ogni momento della partita.



In alto: i "blocchi" dei nuovi congegni dell'arena. In basso: lo schermo della palestra dove si possono allenare i propri atleti e comprare nuove armature.

CARATTERISTICHE TECNICHE

L'innovazione che più salta all'occhio in *Speedball 2* è senza dubbio la "Diamond Vision". Con questo termine si intendono gli inserti grafici che appaiono in seguito ad azioni particolarmente interessanti: dopo un gol, ad esempio, appare uno schermo in cui si vedono i giocatori esultare accompagnati da tutte le statistiche del caso (nome del marcatore, tempi, punteggio, ecc).

Ma è quel che non si vede che rende *Speedball 2* veramente speciale. La particolare fluidità delle animazioni dipende dalla notevole frequenza di schermo, che è di 25 quadri al secondo. Una simile frequenza non si può ottenere molto facilmente sull'ST, e i Bitmap Brothers hanno quindi aggirato l'ostacolo con una tecnica top-secret che permette di gestire contemporaneamente sette giocatori e la palla senza che l'aggiornamento di schermo ne risenta.

L'animazione di ogni giocatore comprende inoltre un numero enorme di fotogrammi: ben 120!

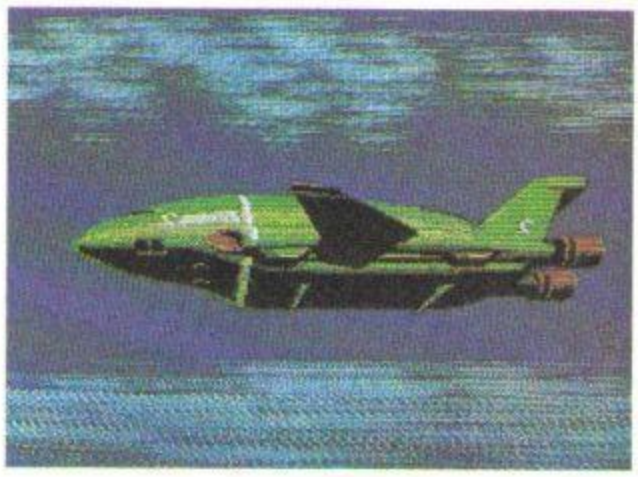
Per quanto riguarda il colore, i possessori di Amiga potranno godersi 32 sfumature su schermo sia negli schermi di selezione che in quelli di gioco veri e propri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAYS OF THUNDER della Mindscape. Basato sul nuovo film con Tom Cruise della Paramount Pictures, questo gioco di corse uscirà su Nintendo, Gameboy, Amiga, ST, PC, Spectrum, C64 e CPC per Natale. La versione NES del "Top Gun dei film di automobili" contiene otto corse diverse su sette piste e un gruppo di meccanici per cambiare le gomme, fare riparazioni e rifornimento.

Cinque, quattro, tre, due, uno: Thunderbird via! La Activision farà risorgere i pupazzi di Gerry Actric in un nuovo gioco per NES che conterrà "grandi schermate dettagliate", il razzo da Mach 20 Thunderbird 1, l'Idro-Turbo Jet Neptune, l'Aereo Atomico Fire Flash, scorpioni spaziali velenosi e letali serpenti marini.



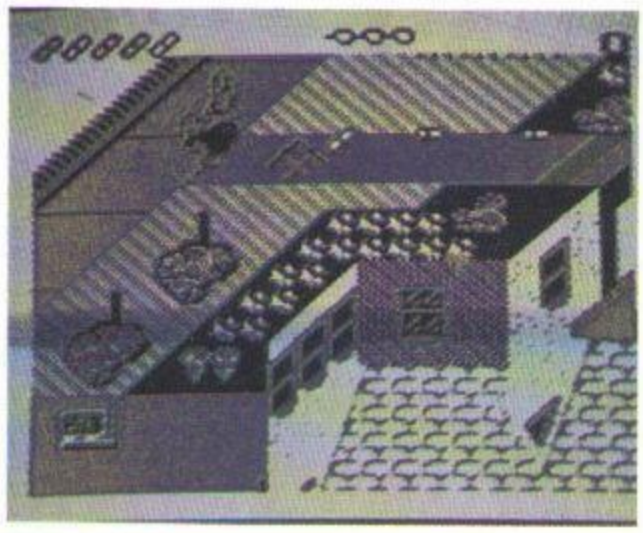
Il Laser Scope Voice Command Stereo Headset della Konami è la più recente ciberperiferica per la console NES della Nintendo. Questo leggerissimo aggeggio permette di controllare i giochi senza usare le mani. Si mirano le armi muovendo la testa e allineando il "visore elettronico" con il bersaglio. La sequenza di fuoco viene attivata con un comando vocale. La tecnologia viene dritta dritta dalla cabina di pilotaggio degli elicotteri Apache. Questo comando da 39 dollari e 95 cent è compatibile con tutti i giochi per la pistola ottica - più quelli attualmente in via di sviluppo. "Perdetevi nella sinergia totale fra l'uomo e la macchina", dice il depliant.

Preparatevi all'invasione

Che cos'è il *Summer Consumer Electronics Show*? Che cosa ha a che fare con il futuro del divertimento elettronico?

I *Consumer Electronics Show* estivi e invernali sono le più grandi e interessanti fiere specializzate al di fuori del Giappone. Al *Summer Consumer Electronics Show* c'è di tutto, dal DAT alla TV digitale, dai CD ai camcorder, dai video giochi ai video registratori - basta che sia elettrico, utile e nei negozi entro Natale. Alla luce di questi fatti, non è difficile capire quanto sia importante questa mostra per K e per i suoi lettori. È fondamentale! Ecco una breve panoramica su quanto abbiamo visto a Chicago.

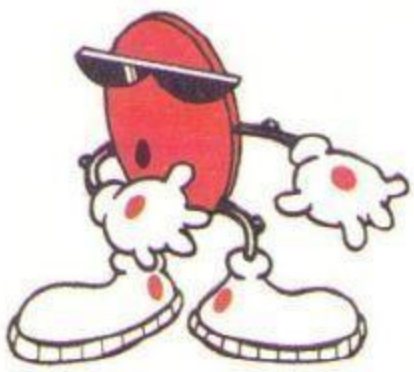
Allora, quali sono le novità che stanno per invadere i nostri negozi?



PAPERBOY della Mindscape. Uno dei coin-op più originali di tutti i tempi uscirà per Gameboy quest'autunno.

Ecco il meglio di quanto è stato presentato al *Summer Consumer Electronics Show* di Chicago

DIRTY HARRY della Mindscape. L'ispettore Callaghan arriverà su silicio questo Natale per Nintendo, Amiga, ST, PC, Spectrum, C64 e CPC. Nella versione NES ci sono molti livelli, fra i quali sparatorie nei vicoli, perquisizioni e arresti in palazzi fatiscenti, viscide sorprese nelle fogne e un duello finale ad Alcatraz. "Coraggio, fatti ammazzare!"



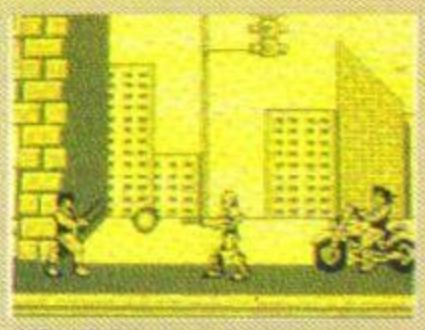
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROPPO POCO, TROPPO TARDI

Il Lynx della Atari, la prima console portatile a colori del mondo, sembrava un po' svantaggiata nella gara con il Gameboy della Nintendo e il TurboExpress della NEC. Parliamoci chiaro: per il Lynx ci sono troppo pochi giochi. La Tengen è la principale fonte di software per Lynx, con titoli come *Klax, Paperboy* e *Road Blasters*. Inoltre, stanno per essere convertiti *Xenophobe, Rygar* e *Rampage*. *Breakout, American Football* e *World Cup Soccer* sono anch'essi in via di sviluppo. Purtroppo, gli utenti del Lynx dovranno aspettare un bel pezzo prima di mettere le mani su questi interessantissimi titoli, che non verranno pubblicati prima della fine dell'anno o addirittura i primi mesi del '91.



ROBOCOP della Ocean. Il videogioco più venduto del 1989 verrà convertito per il Gameboy nel 1990. La Ocean ci ha confidato che verrà impiegata la grafica della versione Spectrum come base per il gioco del Gameboy!

IL MONDO DELLA NINTENDO

Se un prodotto "tira", tanto vale sfruttarlo al massimo. Eccovi una breve lista di oggetti ispirati a prodotti Nintendo in vendita nei supermercati americani: teli da spiaggia, tovagliette, zerbini, spazzole da bagno, portacartucce in legno, spade giocattolo in plastica, pistole ad acqua a forma di personaggi, tazze in plastica, decorazioni natalizie, poltrone, personaggi gonfiabili, portachiavi 2D, peluches, set da pranzo, tavoli pieghevoli in legno e vassoi, copri-interruttore in plastica, spine luminose, decorazioni commestibili per torta, lecca-lecca tridimensionali, caramelle, adesivi in distributori automatici, palloni di gomma con immagini digitalizzate, punching-ball, palloni, segnalibri, attaccapanni, copertine per libri, calendari tascabili, album portafoto, taccuini, libretti per autografi, fumetti, diari, agende, pupazzi in PVC, coprimatite, "abbraccia-matite", matite, temperamatite, calamite, adesivi lenticolari, soprammobili con la neve, sacchetti di carta, tabelloni adesivi, tazze di ceramica, portafogli di nylon, letti per bambini, comodini, scrivanie, banchi, bauli, carta da regalo, cotillon, tavolette di cioccolata, gelatine, pantofole e scarpe, popcorn, specchi, cestini per la carta, portacartucce in plastica, borracce, telefono di Super Mario, videocassette per compleanni di Super Mario, costumi da bagno, pigiami, pigiamini per neonati, ferma-asciugamani da spiaggia, orologi da muro, sveglia a molla con doppia suoneria, sacchi a pelo, kilt, biscotti e cracker, biscotti gelato, ghiaccioli, granite, barrette di gelato, gelati sfusi, sedie da regista, spartiti per concerti e bande, trofei, calze, zaini, borse da ginnastica, borsette, portafogli, libri, notes, cannucce a forma di personaggi, contenitori termici per bevande, adesivi morbidi, bolle di sapone, spazzolini a pile, grandi sacchi per regali, libri musicali, trasferibili per tessuti, giacche di nylon, ecc...

THE LAST NINJA su NES grazie alla Jaleco. La famosa avventura dinamica per C64 della System 3 è stata anch'essa "nintendata".

R-TYPE della Irem America. R-TYPE sul Gameboy è uno dei molti esempi della ottima gamma di giochi convertiti per questa diffusissima console portatile.

M1 Tank Platoon, Vette, F-15 Strike Eagle, 688 Attack Sub, Hard Drivin' e *Klax* verranno tutti convertiti per il Megadrive della Sega.

"Il Genesis lo fa... ma non si può fare sul Nintendo!"
Il frivolo slogan cantato della Sega ha una di quelle musichette che ti entrano nella testa

La LJN sta producendo *A Nightmare on Elm Street, Back to the Future Part II & III, Who Framed Roger Rabbit, The Punisher, Beetlejuice, Bill & Ted's Excellent Adventure* e *Pictionary* per il NES - e *The Amazing Spiderman* e *Beetlejuice* per il Gameboy.

IMPARATE A SUONARE IL PIANO

Il *Miracle Piano Teaching System* della Mindscape per NES è stato presentato con l'aiuto di Dudley Moore. Il *Miracle System* combina una cartuccia speciale, una sofisticata tastiera elettronica e del software dotato di intelligenza artificiale. Il *Miracle Piano Teaching System* accompagna un adulto o un bambino attraverso una serie di video-lezioni studiate di difficoltà calibrata appositamente ,e sempre più complesse. "Il sonoro in stereo del *Miracle Piano Teaching System* e la tastiera MIDI indipendente permetteranno a chiunque di suonare nel giro di poche ore melodie a una e due mani". Con il *Miracle* si imparerà la corretta notazione musicale, le giuste tecniche di diteggiatura, come leggere e suonare correttamente il ritmo, come comporre un brano e usare la pedaliera.

Leo Crane, presidente della *Software Toolworks*, ci ha spiegato: "Crediamo che interesserà tutti, dai principianti agli ex-professionisti che vogliano rispolverare la loro tecnica. La tastiera in sé merita il titolo di prima console MIDI in circolazione."

Il *Miracle Piano Teaching System* costa 300 dollari e contiene oltre 100 strumenti ed effetti sonori,algoritmi di intelligenza artificiale per adeguare le varie lezioni alle proprie necessità, un repertorio di più di 100 canzoni (classica, rock, standard, musiche di programmi televisivi e persino pezzi scritti da un compositore pluripremiato), lezioni divertenti (con video giochi, nozioni storiche e accompagnamento da parte del computer), altoparlanti stereo incorporati, pedaliera, cuffie, interfacce MIDI-In e MIDI-Out.

MUSICA PER L'ENGINE

La Warner New Media sta producendo una serie di compact disc interattivi dotati di grafica (CD + G) per il lettore ottico del PC Engine. Il primo titolo della serie PlatinumTrax uscirà in autunno. Sotto il titolo di *Loud Guitars*, conterrà quattro canali di grafica e narrazione che ripercorrono la storia della chitarra elettrica. Ci saranno Chuck Berry, Van Halen e Jimi Hendrix. Si potrà accedere alle interviste con gli artisti, ad ampi commenti grafici e a musiche aggiuntive da una serie di menu animati. La Warner New Media è un pioniere della tecnologia CD + G, e ha oggi in catalogo più di 50 titoli CD + G.

CHICAGO BEATS
1. Bizarre Love Triangle dei New Order
2. Vogue di Madonna
3. Express Yourself di Madonna

CHICAGO CLUBS
Baja Beach Club - tamarri, nostalgici inglesi, karaoke
Excalibur - ragazze sexy girls, karaoke

In Giappone, la Enix ha venduto 1,3 milioni di pezzi del suo gioco per NES Dragon Quest IV nel primo giorno di vendita.

La Ocean ha acquistato la licenza del film Fire Birds - "una sorta di Top Gun con gli elicotteri ".

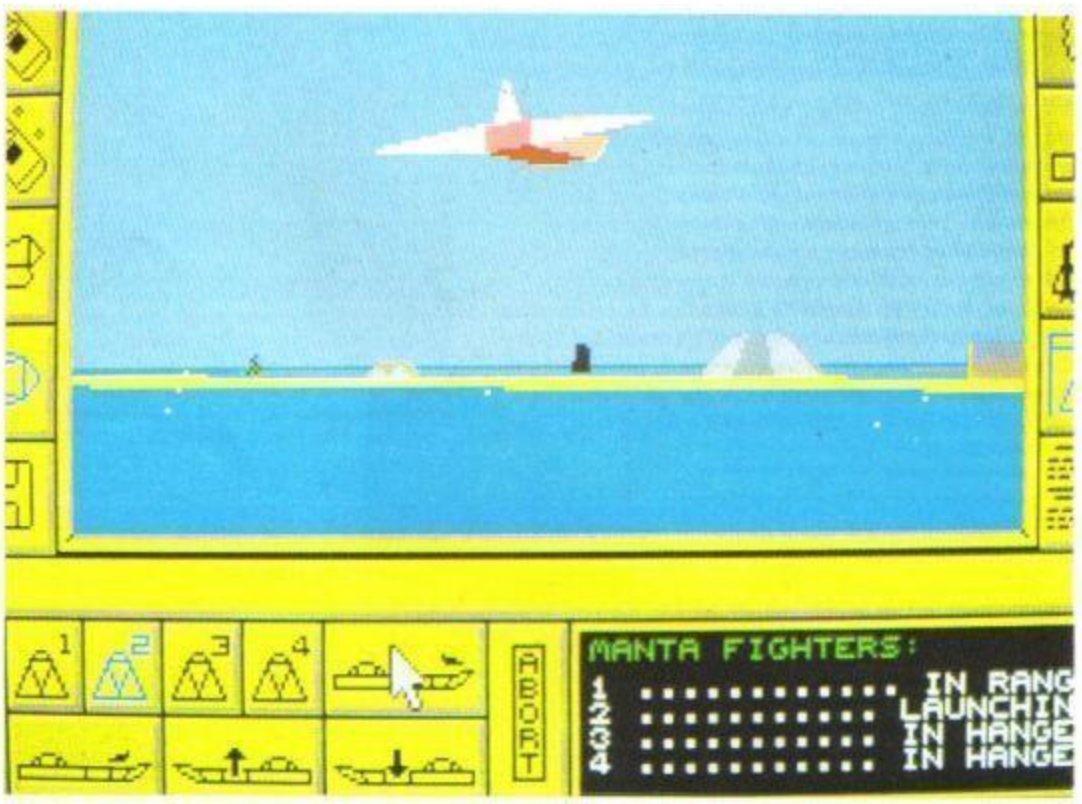
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Starglider II

Revs

Virus *di David Braben per la Firebird. Il Vertice è un punto sospeso nello spazio tridimensionale, ed è rappresentato nel computer da tre numeri: x, y e z. Con z ci si riferisce alla profondità del punto sullo schermo. Il Modello è la rappresentazione computerizzata delle forme tridimensionali che si vogliono mettere in movimento. Consiste di un gruppo di vertici insieme alle informazioni su come unirli. Un poligono è una forma chiusa da rette. Il modello completo è una serie di vertici, connessioni di spigoli, informazioni sui poligoni e sui colori, e anche una o due altre cosette in più.*



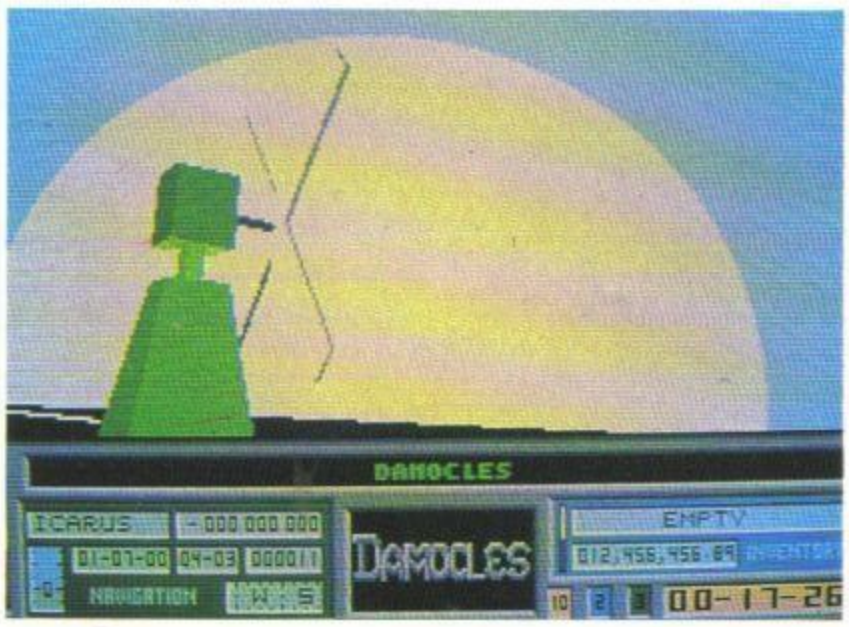
I punti

Non c'è bisogno
di essere dei supermatematici
per creare giochi in 3D -
ma certamente aiuta.
I nostri esperti svelano i segreti
della terza dimensione

Carrier Command *della Realtime Games (Rainbird). La Matrice rappresenta l'orientamento degli oggetti che possono ruotare e muoversi liberamente nello spazio. Una matrice di 3x3 ha la grande capacità di rappresentare la torsione e la rotazione dello spazio. Deve esistere una matrice per ognuno degli oggetti che ruotano sullo schermo, più un'altra per la visuale - è in questo modo che si può rappresentare la rotazione degli oggetti dai quali si sta guardando oltre che quella degli oggetti che si stanno osservando. Il Trasformatore consente di spostare gli oggetti nello spazio e il punto di vista. Prendete tutti i vertici 3D di una videata e moltiplicateli per la matrice della visuale: controllerete tutte le rotazioni. Per traslare un oggetto basta modificare i valori x, y e z e la quantità di movimento rispetto ai tre assi.*

Damocles *di Paul Woakes per la Novagen. Il problema con tutti quei punti nello spazio tridimensionale è che lo schermo TV ha solo due dimensioni. La Proiezione è una procedura che prende i vertici 3D e li proietta sullo schermo televisivo in 2D. Le forme più lontane dovrebbero apparire più piccole delle forme più vicine - il segreto è dividere per z. C'è il vertice (x, y, z) che si trasforma in un punto con coordinate bidimensionali (X, Y) semplicemente mediante X=x/z e Y=y/z. L'Algoritmo di Rappresentazione assicura che il codice della grafica disegni i poligoni più lontani prima di quelli più vicini. Se succedesse il contrario, le cose avrebbero un aspetto parecchio "acido".*

Star Wars *(Atari e Domark). Se, dopo aver proiettato i vertici, si congiungono i punti con linee rette si avrà una rappresentazione in cui gli oggetti sembrano fatti di fil di ferro - le cosiddette immagini in* **wireframe** *vettoriali. Il vantaggio dei vettori è che sono molto veloci. Il vero problema della rappresentazione in 3D al computer non è disegnare quel che c'è, ma non disegnare quel che non c'è. Gli oggetti che sono in parte sullo schermo e in parte fuori schermo devono essere "tagliati" a livello dei bordi dello schermo. Riuscire a rendere bene tutto questo è un vero problema - basti pensare che un triangolo "tagliato" all'interno di uno schermo rettangolare può ritrovarsi con sette lati.*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

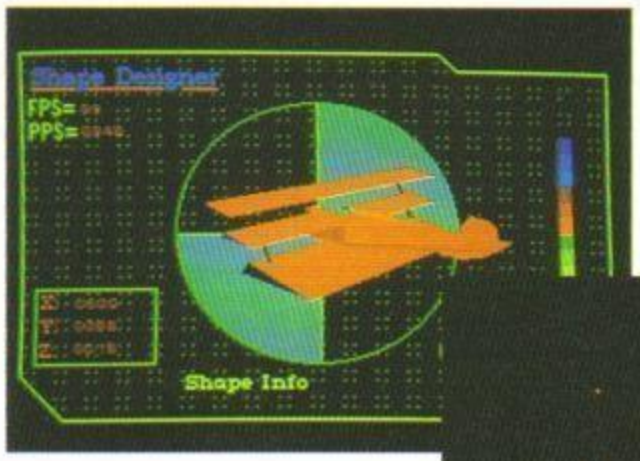
Starglider II *della Argonaut Software per la Rainbird. Se si disegnano poligoni con facce colorate invece di semplici figure vettoriali si avrà un display a poligoni pieni. E non lo si deve chiamare "display a vettori pieni" - il termine "vettori pieni" è stato coniato da qualcuno che pensava che la raffigurazione a poligoni pieni si ottenesse riempiendo i vuoti in una raffigurazione a vettori. Questo non succede mai. Con la grafica 3D bisogna fare le cose il più velocemente possibile. Non c'è tempo da perdere. Il compito del programmatore è di evitare ogni routine inutile e potenziare tutte quelle efficaci. Non vale la pena disegnare la roba che esce tutta dallo schermo, e anzi va abbandonata o buttata nella spazzatura.*

"Cerchi di dar l'idea della forma nel modo meno dispendioso possibile.

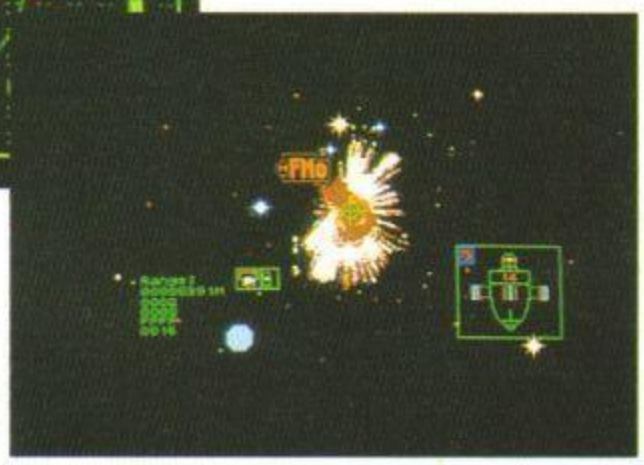
Glyn Williams, creatore di *Warhead*

Archipelagos della Astral Software e della Logotron Entertainment. Ci sono tre aspetti molto importanti nel creare una grafica 3D animata su computer: velocità, velocità e ancora velocità. Le forme vanno aggiornate molto rapidamente per conferire un buon senso di velocità e movimento. Per ottenere un'animazione perfettamente fluida si dovrebbero generare 25 immagini al secondo. E questo è chiedere molto. In effetti, non lo si può ottenere sull'attuale generazione di microcomputer. Un normale gioco per ST o Amiga usa una rappresentazione a bassa complessità che presenta dai 4 ai 10 quadri al secondo. Un PC veloce può fare un po' meglio. Questo è il limite fino a che non ci sarà dell'hardware migliore, con chip dedicati alla rappresentazione poligonale. Raggiungere un certo ritmo nella successione dei quadri sugli attuali 16-bit richiede un grande lavoro di programmazione e inevitabilmente comporta programmare in assembler. Purtroppo l'immenso sforzo rivolto alla produzione di un'efficace ambientazione tridimensionale va spesso a scapito di altre caratteristiche fondamentali di gioco come la profondità, l'interazione e la giocabilità.

chiave del 3D



Warhead di Glyn Williams (Activision). Nel 3D si cerca di dare il massimo realismo, e quindi in alcuni casi conviene mischiare la grafica piena con sprite in 2D. Questa esplosione di Warhead è un'immagine predisegnata che rende molto meglio di una selva di vettori 3D.



Shape Designer, di Glyn Williams per la Motion Picture House. Invece di lavorare come un pazzo creando su carta millimetrata i modelli tridimensionali - come ha fatto con Warhead - Glyn Williams ha scritto il programma Shape Designer per il suo prossimo gioco, Fokker (titolo provvisorio). Partendo dai modellini della Airfix e dai progetti tecnici dei biplani della Prima Guerra Mondiale, Williams ha "computerizzato" le loro forme traducendole in dati di prospettiva 3D con il linguaggio intuitivo dello Shape Designer. Spiega Williams: "Cerchi di creare un compromesso con qualcosa che somigli al modello a cui stai lavorando, ma che sia il più semplice possibile. Una sorta di rappresentazione impressionista. Devi fare un modello semplificato con tutti i punti-chiave che possano creare lo "scheletro" della figura. È un continuo provare e riprovare. Invece di mantenere un solo modello dettagliato, ho anche un modello molto meno dettagliato che dà il senso della forma anche da lontano. È come per gli effetti speciali dei film di Guerre Stellari - avevano cinque modelli del Millennium Falcon, ognuno con un differente livello di dettaglio, a seconda del tipo di scena che dovevano girare. Non sarebbe stato appropriato riprendere da lontano il modello più dettagliato"

DA LEGGERE

• Volete saperne di più sulla grafica a tre dimensioni? Ecco qualche titolo disponibile in Italia e che non sarebbe male consultare: *Principi di Computer Graphics* di Newman e Sproull (McGraw Hill, L49000), *Computer Graphics* di Harrington (McGraw Hill, L44000), *Computer Grafica* di Mauro Salvenimi (Jackson L29000), *Computergraphia* di Joan Scott (Jackson L40000).
In qualche libreria specializzata potete anche trovare i seguenti libri in inglese:*Microcomputer Displays, Graphics and Animation* di Bruce Artwick - l'autore di *Flight Simulator* (Prentice-Hall), *Computer Graphics* e *Microcomputer Graphics, Techiniques eand Applications*, entrambi di Donald Hearn e Pauline Baker.(Prentice-Hall).

L'ORIZZONTE 3D

• L'*INMOS Flight Simulator* di Phil Atkin e Steve Ghee, ingegneri della INMOS. Un simulatore di volo per quattro utenti simultanei che sforna 23 quadri al secondo. Utilizza 11 Transputer assortiti per persona.

• Il coin-op *F-15 Strike Eagle* della Microprose. 30 quadri e 60000 poligoni al secondo. 256 colori contemporaneamente sullo schermo. Creato da Gene Lipkin, cofondatore dell'Atari, ora alla Data East. Vedi K 18.

• Il *Battletech Centre*, super-simulatore della ESP Corp. Mostra 200 oggetti pre-disegnati in 3D in tempo reale usando un massimo di 64000 colori da una tavolozza di 16 milioni. Processore grafico 34010 a 40 MHz. 20 canali audio con effetti campionati e sintetizzati. Vedi K 14.

FATTI FRATTALI

Ogni forma, modello o distribuzione di punti irregolare mantiene la sua irregolarità a qualsiasi livello di ingrandimento. La geometria frattale è stata inventata da Benoit Mandlebrot, Professore dell'Università di Yale. "Si può usare la mia geometria per creare forme che siano perfettamente replicabili, verificabili e abbiano proprietà misurabili che siano allo stesso tempo indistinguibili, in un vasto ambito, dal caos del mondo. Così si trasferisce il modello di perfezione sulla Terra," dice Mandlebrot. La grafica frattale si usa nei simulatori militari, nelle analisi di mercato e negli effetti speciali cinematografici.

GRAZIE

Ringraziamenti a Glyn Williams per il tempo concessoci

Rescue on fractalus

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOOD

Disponibile per:
AMIGA · ATARI ST

ELECTRONIC ARTS

by
BULL FROG

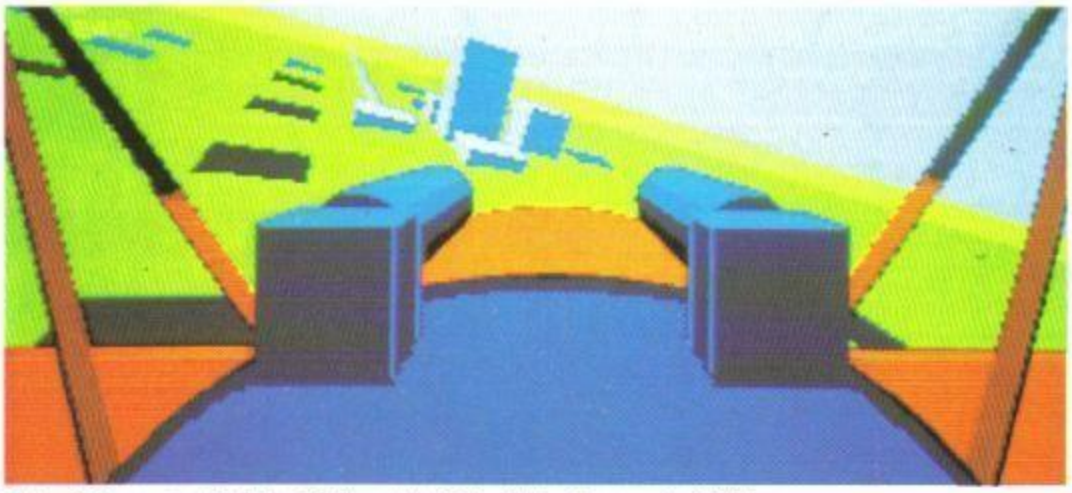
MANUALE
IN ITALIANO

**Dagli autori
di Populous
un altro grande successo**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Fokker (titolo provvisorio) di Glyn Williams della Motion Picture House per la Activision.

Realtà Virtuali

"La prima tecnologia cyberspace economica verrà da gente come la Nintendo, con particolari interfacce-utente, così i ragazzini avranno videogiochi più intensi."

William Gibson - autore dei romanzi cyberpunk *"Neuromante"*, *"Giù nel Ciberspazio"* e molti altri.

Che tipo di giochi tridimensionali giocheremo in futuro? Ecco le previsioni...

OLTRE I LIMITI

Cosa dobbiamo aspettarci dalla nuova generazione di giochi in 3D?

Glyn Williams: " Creare solidi pieni su ST e Amiga è chiedere molto. Non credo che si vedranno grossissimi progressi. Mi piacerebbe vedere su ST e su Amiga giochi a poligoni che siano molto più divertenti da giocare. Bisogna migliorare i giochi che già hanno qualche poligono piuttosto che puntare sul classico "Wow, questo gioco va a milioni di fotogrammi al secondo e mostra 10000 oggetti con milioni di facce".

Michael Powell: "Giochi migliori. Simulazioni migliori".

Mike Singleton: "I calcoli necessari nella grafica 3D sono qualcosa di spaventoso".

Adrian Stephens: "Mi piace creare forme e fare calcoli".

Martin Kenwright: "La velocità e il dettaglio saranno pazzeschi".

Jez San: "I buoni programmatori di 3D fanno già giochi che girano alla massima velocità consentita".

Martin Kenwright: "Si cerca di ottenere il 3D più veloce possibile - ma ha già raggiunto il massimo".

Ian Oliver: "La gente non può fare miracoli. Si dovrebbe diminuire il realismo. Ecco perché ambientiamo i giochi nel futuro".

David Braben: "Un sacco di giochi in 3D sono solo giochi 2D con grafica in 3D".

Jez San: "Si cominceranno a creare forme più interessanti. Con curve al posto di rette e poligoni. Inoltre stiamo lavorando su ombre e trasparenze".

Brian Pollock: "Le routine di base sono già pronte. Le tabelle di aggiornamento ci sono. Solo i programmatori sono ormai interessati al numero di poligoni per secondo".

David Braben:"La grafica al computer sembra passare attraverso delle mode. Al momento va forte il 3D".

Andy Craven: "Tutti si buttano sul 3D. È in".

Jez San: "Siamo all'avanguardia in termini di tecnologia 3D".

Andy Craven: "I giochi in 3D sono ancora troppo legati alla tecnologia".

Paul Carruthers: "I giochi in 3D andranno un po' più veloce".

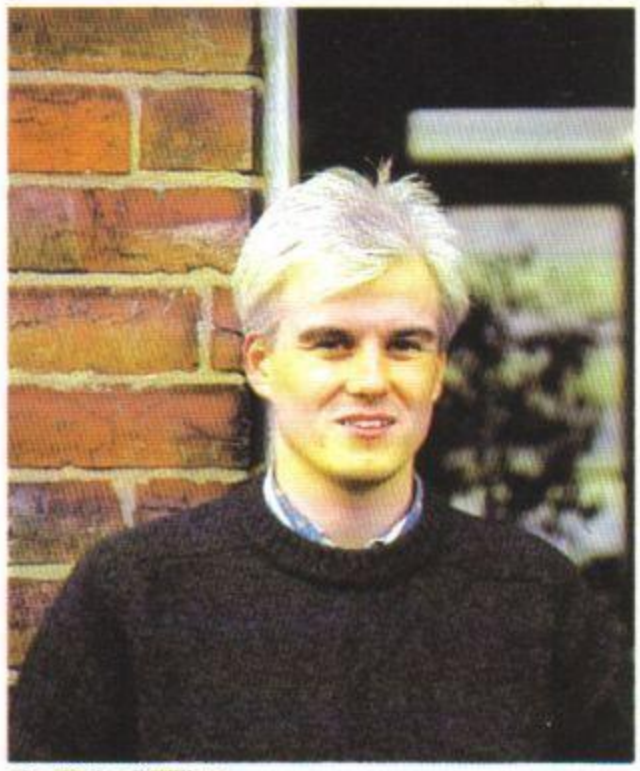
Ian Andrew: "I nostri giochi Freescape diventeranno più complessi".

Brian Pollock: "Le case sfruttano la presunta superiorità dei giochi in 3D".

Andy Craven: "Bisogna produrre buoni giochi, non solo buone tecniche".

Mike Singleton: "*Starlord* usa una nuova tecnica per definire la profondità, creando una sorta di offuscamento in lontananza. È come se si avessero dei fari sulla prua della propria astronave. Ho anche iniziato a lavorare a *Midwinter II*. Utilizzerà lo stesso sistema grafico, ma ci saranno nuove possibilità di trasporto e un'ambientazione diversa. La neve si è sciolta. Saremo al largo della costa dell'Africa occidentale. Stavolta si impersonerà un personaggio solo invece di un gruppo. Ci sono alcuni terribili interrogatori da parte del Servizio Segreto. Il gioco si dividerà in missioni. Purtroppo, non è stata ancora definita alcuna data di pubblicazione".

Brian Pollock: "In *Thunderstrike* ho cercato di dare una grande sensazione di spazio. Il 3D è molto più flessibile degli sprite. C'è anche bisogno di comandi intuitivi. Sono molto meno interessato allo sviluppo tecnologico. *Thunderstrike* è quello che ho sempre desiderato fare".



Glyn 'Warhead' Williams

Paul Carruthers: "L'idea di un'immagine in 3D non è ancora abbastanza. La giocabilità diventerà più importante. Non si dovrebbe usare il 3D a meno che sia necessario".

Ian Oliver: "*Battle Command* e *Duster* sono rivolti allo stile di gioco americano. Vorremmo che il mercato europeo fosse un po' più maturo e discriminante".

David Braben: "La velocità è essenziale , ma la giocabilità è ancora più importante".

Andy Craven: "Attualmente stiamo lavorando a cinque giochi in 3D, uno per la Mirrorsoft, due per la Activision e due per la Virgin/Mastertronic. *Killing Cloud* della Mirrorsoft usa un sacco di schermate 2D, stiamo cercando di ridurre il 3D e concentrarci su poche, grandi routine. Ci saranno veri cilindri. Per la Activision stiamo lavorando a *Mechwarrior II*. Questa è una scommessa collettiva di tre gruppi di sviluppatori di software. Tre società, tre stili, tutti fusi in uno. Amalgamare il tutto potrebbe essere un

GLI ESPERTI

- **IAN ANDREW della Incentive - *Driller, Dark Side, Total Eclipse***
- **DAVID BRABEN - *Elite, Virus***
- **PAUL CARRUTHERS della Astral Software - *Archipelagos, Resolution 101***
- **ANDY CRAVEN della Vektor Graphics - *Bomber***
- **MARTIN KENWRIGHT della Digital Image Design - *F-29-Retaliator***
- **IAN OLIVER della Realtime Games - *3D Tank Duel, 3D Starstrike, Carrier Command***
- **BRIAN POLLOCK - ha appena finito *Thunderstrike* per la Millennium**
- **MICHAEL POWELL - *Powerdrome***
- **JEZ SAN della Argonaut Software - *Starglider I e II***
- **MIKE SINGLETON della Maelstrom Games - *Lords of Midnight, Whirligig, Midwinter***
- **ADRIAN STEPHENS della The Assembly Line - *Interphase***
- **GLYN WILLIAMS della Motion Picture House - *Warhead***

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

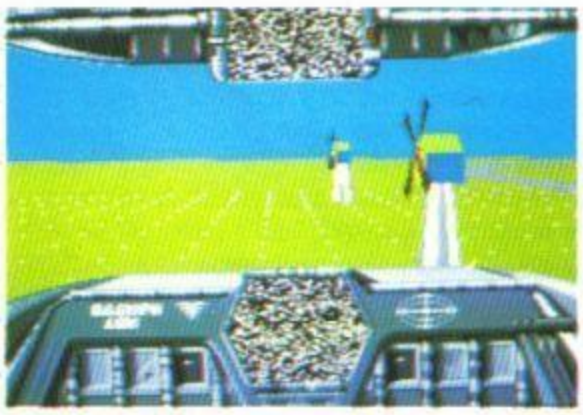
"I buoni programmatori di 3D fanno già giochi che girano alla massima velocità consentita"

Jez San

incubo. Naturalmente noi stiamo facendo le parti in 3D".
Michael Powell: "Oggi si possono considerare scontate grandi prestazioni tridimensionali".
Adrian Stephens: "Le persone saranno protagoniste. Gli oggetti per adesso sono strettamente meccanici. I giochi saranno probabilmente orientati verso la fantasy".
David Braben: "Ci sono troppe simulazioni di aerei e carri armati".

SENSAZIONI SOFTWARE

La gara è sempre aperta quando si tratta di produrre un buon codice. Quali nuove tecniche software passeranno dalla teoria all'applicazione?
David Braben: "Programmare il 3D non è difficile,il vero osso duro è creare un volo realistico con movimenti e rilevamenti di collisione corretti".
Glyn Williams: "Non penso che vedremo mai il ray-tracing in tempo reale. Il ray-tracing ha a che fare con le simulazioni di ottica, e calcolare come si comporta ogni singolo raggio di luce sullo schermo implica un sacco di lavoro. Piuttosto, si potranno vedere esempi di "illuminazione" in cui la sorgente di luce illumini i poligoni che poi la rifletteranno in un modo più realistico creando delle ombre. Ci sono giochi che già lo fanno. Poi un'ombreggiatura precisa degli oggetti - cosicché invece di somigliare a origami gli oggetti sembreranno avere più sfaccettature. C'è bisogno di almeno 256 colori per poterlo fare. Con il *texture mapping* si può prendere una fotografia e rivestirci un poligono. Ma è tutta roba riservata ai computer più grossi - per ora."



Duster della Realtime Games per la Mirrorsoft

Ian Andrew: "È un compromesso tra la risoluzione e il dettaglio".
Mike Singleton: "Voglio occuparmi delle curve".
Glyn Williams: "Prima o poi si potranno sfruttare direttamente gli schemi tecnici dei progettisti di automobili e i dati trasmessi dai satelliti per i paesaggi e gli edifici".
Adrian Stephens: "Molti si fermano a usare sempre le stesse tecniche 3D".
Ian Oliver: "Troppa gente trascorre troppo tempo a rifinire il codice per il 3D ignorando lo schema di gioco. Noi ci siamo quasi cascati con *Carrier Command*".
Andy Craven: "Ho assunto un tipo solo per farlo lavorare a nuove routine 3D. È una battaglia tecnologica".

Thunderstrike di Brian Pollock, Millennium

SCRIVETECI!

**Siete daccordo con i pareri degli esperti?
Che tipo di giochi pensate di giocare tra 5, 10, 20 anni? E su che hardware gireranno?
Questa è la vostra grande occasione di predire il futuro. Scrivete a:**

PREVISIONI VIRTUALI c/o K, Via Aosta 2, 20155 Milano.

Le risposte più interessanti o divertenti verranno pubblicate su uno dei prossimi numeri di K.

FUTURO FRATTALE

La geometria frattale di Mandlebrot troverà posto nella futura produzione di giochi in 3D?
Mike Singleton: "I frattali sono essenziali se si vuol fare un gioco con un minimo di ampiezza. Con l'ammontare dellala velocità di elaborazione, non avremo solo paesaggi frattali ma oggetti frattali dettagliati come ad esempio alberi".
Michael Powell: "Si possono usare i frattali per creare distese di terreno".
Glyn Williams: "*Rescue on Fractalus* usava un'intelligente tecnica chiamata "Polynomials" - equazioni che facevano apparire le cose come frattali. Una sorta di poligoni dai profili frastagliati. Sarebbe bello vedere qualcuno spingere al limite i giochi frattali".

PARADISO HARDWARE

La qualità del software va di pari passo con quella dell'hardware su cui gira. I futuri giochi in 3D gireranno su console dedicate, CD-ROM, CD-I o qualcosa di migliore?
Ian Oliver: "Noi puntiamo sul PC".
Michael Powell: "Sempre più giochi d'azione usano i poligoni".
Mike Singleton: "Cambiamenti drastici richiedono un hardware migliore".
Jez San: "A ogni progettista di hardware che incontro chiedo di piazzare un chip dedicato ai poligoni nella sua prossima macchina. Un giorno lo faranno".
Glyn Williams: "Un generatore poligonale con mansioni generiche potrebbe fare di tutto - aerei, macchine, carri armati, sottomarini, terreno, astronavi, ecc."
Adrian Stephens: "C'è bisogno di più colori, maggiore risoluzione, processori più veloci".
Michael Powell: "Sarebbe bello avere una console che non si concentri su sprite e scorrimento".
David Braben: "Console con chip dedicati ai poligoni produrranno i giochi in tre dimensioni del futuro".
Mike Singleton: "La mia macchina ideale sarebbe una console con coprocessori per poligoni e a virgola mobile. Mi piacerebbe realizzare giochi per il nuovo coin-op della Microprose".
Adrian Stephens: "I coprocessori dedicati toglieranno metà del divertimento. Livelleranno le cose. Adesso c'è ancora bisogno di mantenersi all'avanguardia".
David Braben: "C'è un potenziale enorme nei CD-ROM e nel CD-I".
Jez San: "Il CD-ROM mi interessa molto, lo sosterrò dove posso".
Martin Kenwright: "Mi occuperò del CD-I molto presto".

AVVENTURE VIRTUALI

La realtà virtuale fu concepita per la prima volta da I.E. Sutherland all'Università dello Utah nel lontano 1968. L'idea era quella di creare un mondo artificiale all'interno di un computer. Bisognava interagire con questo mondo - o "cyberspace" - usando sofisticate interfacce uomo-macchina come occhiali, guanti e persino delle tute. Si poteva guardare e vagare in questo mondo artificiale come se fosse reale. Si entrava in una realtà virtuale. Oggi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Killing Cloud della Vektor Graphics per la Mirrorsoft

il ciberspazio esiste. Lo sviluppa la NASA. Lo costruisce la VPL. La Nintendo lo rende gioco. I cybergiochi sono il futuro...

Mike Singleton: "La realtà virtuale sarà l'obiettivo a cui aspirare. È l'ideale della maggior parte delle persone. La gente vuole sentirsi totalmente persa in un gioco. Il problema della realtà è che è troppo noiosa - non si possono rendere le cose troppo reali. Come puoi eliminare le parti noiose? Mi piacerebbe fare di *Lords of Midnight* una realtà virtuale".

David Braben: "Ciberspazio e realtà alternativa sono termini simpatici e molto di moda. Sono solo una nuova concezione legata ai metodi di controllo. Il problema è che sono davvero solitari. Programmi multi-giocatore con grandi schermi avrebbero molto più senso".

Jez San: "Ciberspazio. Bella storia. Si potrebbe fare spendendo poco. Il Powerglove della Nintendo è incredibile. La realtà virtuale arriverà nelle sale giochi entro cinque anni. Ci sono possibilità molto economiche per realizzare una realtà virtuale. Abbiamo già cercato di creare un ciberspazio. Mi piacerebbe un sacco arrivare in porto con questa roba. Davvero".

Ian Oliver: "Ci vuole una grande potenza hardware per le applicazioni del ciberspazio. È molto divertente. Ma come è facile immaginare, non prendiamo la cosa troppo seriamente".

Adrian Stephens: "Molto più in là ci sarà molta roba virtuale. È stupefacente. Si può creare un mondo molto più ricco. Il 3D è la sola tecnica possibile per muoversi in una realtà artificiale. Il ciberspazio è l'ideale per l'interazione uomo-computer".

Ian Andrew: "Credo che la nuova forma di gioco sarà la realtà alternativa in tempo reale. Nulla la supera. È la forma di gioco definitiva".

Paul Carruthers: "Verrà prodotto dell'hardware particolare per la realtà virtuale. Il ciberspazio sta crescendo, ma non riesco a immaginare come potrà prendere il sopravvento. Il prezzo non diminuirà per altri 10-20 anni. Non lo vedo proprio spiccare il volo come sistema di gioco".

Andy Craven: "Abbiamo già il software per il ciberspazio, tutto quello di cui abbiamo bisogno è l'hardware. La nostra tecnologia software del 3D è perfetta per questo. Cercherò un accordo con qualche società specializzata in ciber-produzioni".

Michael Powell: "Penso che si useranno gli stessi caschi ad alta tecnologia che usano i piloti di jet. Più di così, penso che potremo solo collegarceli dritti al cervello".

Glyn Williams: "Si creeranno mondi illusori, con uno spazio in cui entrare e interagire. Il ciberspazio sarà una grande cosa. Mi immagino a vagare in un castello nel mio soggiorno, sbattendo contro gli scaffali e calpestando il gatto".

Brian Pollock: "Realtà virtuale. Grandioso. Stupendo. Quando andavo a scuola volevo interfacciare una telecamera col mio cervello per crearmi visioni di luci e oggetti. Immaginate di rimpiazzare tutte le ramificazioni nervose con silicio".

Martin Kenwright: "Riesco a vedere cose incredibili all'orizzonte".

Glyn Williams: "Ci vuole solo qualcosa di maledettamente divertente".

Andy Craven della Vektor Graphics

"Si creeranno mondi illusori, con uno spazio nel computer in cui entrare e interagire"

Glyn Williams

Elite su Nintendo, di David Braben e Ian Bell

CYBERCURIOSITA'

- **Il bimestrale inglese *Cyber Times*, sicuramente la massima autorità nel campo delle cibertecnologie, ha recentemente pubblicato un articolo sulla Realtà Virtuale decisamente interessante. Fra le applicazioni possibili della VR, i giochi occupano il primo posto in ordine di probabile diffusione pubblica: i redattori di CT dichiarano che "il costo dell'hardware necessario a creare una VR in *wireframe* è inferiore ai 15000 dollari considerati il limite massimo nella realizzazione di un coin-op. Col maturare delle tecnologie dei display e dei sensori, c'è da aspettarsi la comparsa di giochi in VR entro il Natale del 1992." Non vediamo l'ora di impersonare un ciber-Pacman!**

- **Per adesso la letteratura cyberpunk non ha avuto una grande diffusione nel nostro paese, ma le cose sicuramente cambieranno l'anno prossimo. Sergio Bonelli Editore (quello di *Dylan Dog, Tex* e *Martin Mystére*) pubblicherà infatti una nuova serie a fumetti di ispirazione cyberpunk! Intitolata *Nathan Never* e ideata da Antonio Serra, la serie si rifà al *Blade Runner* di Ridley Scott e all'enorme quantità di cartoni animati e fumetti giapponesi recentemente prodotti, in cui l'ultratecnologia la fa da padrona.**

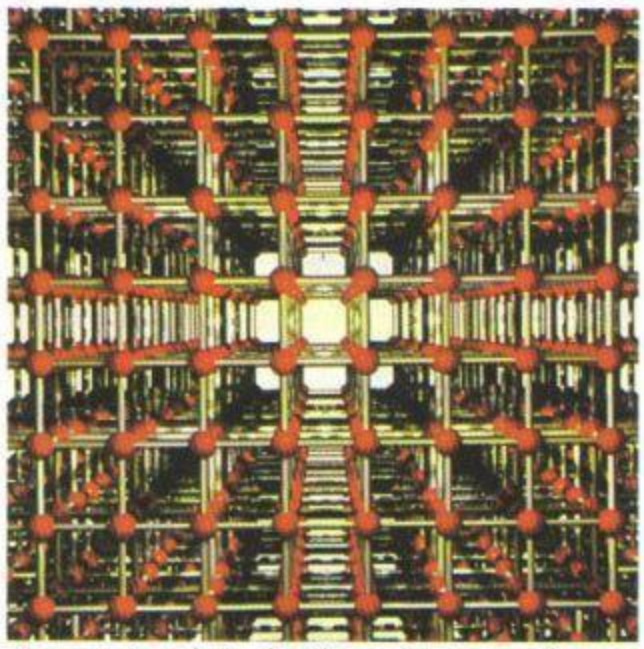
- **È uscito da poco nelle librerie un interessantissimo volume che racconta quali siano i più recenti sviluppi delle cibertecnologie. Mentre in Italia stiamo ancora sognando il ciberspazio, in Giappone e America stanno già costruendo supercomputer grandi come un granello di sabbia e robot capaci di manipolare il DNA! Scritto con un linguaggio molto semplice e scorrevole, *I Creatori del Domani, dall'Intelligenza Artificiale ai Computer Molecolari* di Grant Fjermedal, è edito dal Gruppo Editoriale IHT e costa 39900 lire.**

http://www.oldgamesitalia.net/

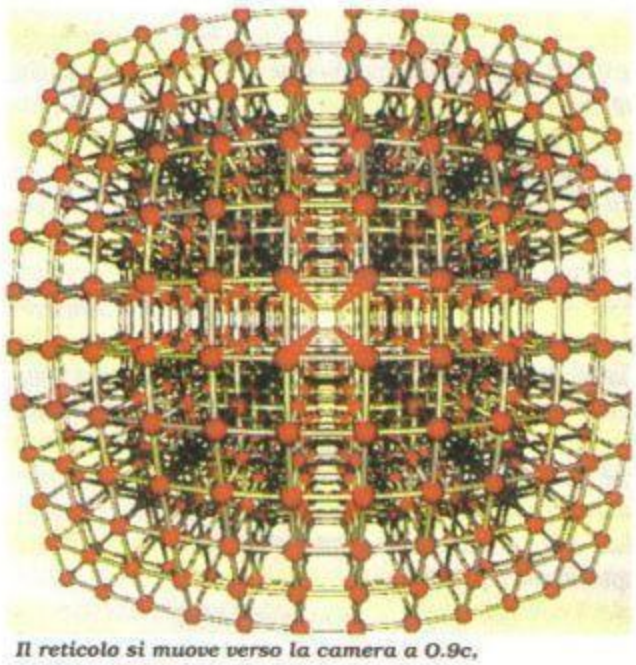
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sprite alla velocità della luce



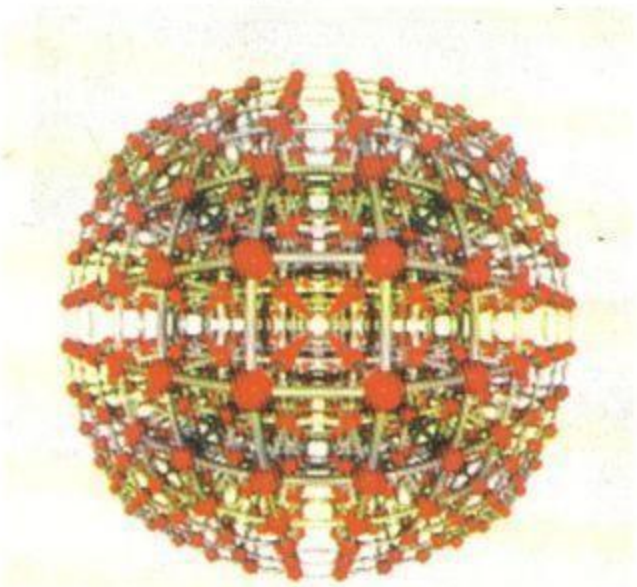
Un normale reticolo visualizzato in assenza di moto, © 1989 Hsiung, Dunn e Loofbourrow.



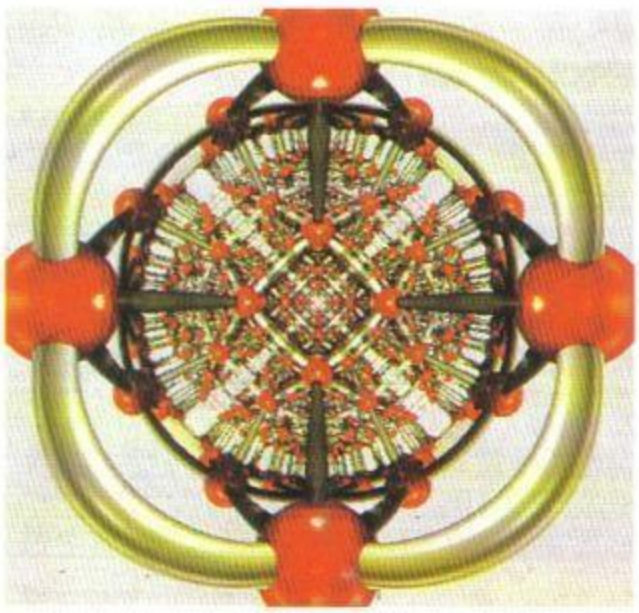
Il reticolo si muove verso la camera a 0.9c, © 1989 Hsiung

Provate a immaginare il mondo alla velocità della luce. Einstein lo aveva predetto formulando la sua teoria della relatività ristretta nel lontano 1905. Eppure nessuno aveva ancora visto che forma prendessero gli oggetti accelerati al 99% della velocità fotonica. Sino ad ora. Superando la soglia dell'immaginazione umana, tre ricercatori dell'università americana Carnegie Mellon hanno sviluppato un algoritmo che permette di realizzare simulazioni grafiche di oggetti lanciati a questa incredibile velocità.

Entro breve
i giochi sfrutteranno la teoria
della relatività ristretta
di Einstein:
K vi spiega perché...



Il reticolo si muove verso di noi a 0.99c, © 1989 Hsiung



Sempre a 0.99c, il reticolo si avvicina ancora verso di noi, © Hsiung

Robert HP Dunn e Ping-Kang Hsiun impegnati a visualizzare gli effetti relativistici nello Spaziotempo.

"La più bella cosa che si può sperimentare è il mistero."

Albert Einstein

Ping-Kang Hsiung e Robert HP Dunn, del Laboratorio dei Sistemi di Visualizzazione dell'Istituto di Robotica, sono riusciti a visualizzare l'effetto descritto da Einstein incorporando la velocità finita della luce e la quarta dimensione, il tempo, in immagini grafiche in *ray tracing*.

"Abbiamo sviluppato un innovativo algoritmo di *ray tracing* per descrivere gli Effetti Relativistici nello Spazio-Tempo (abbreviati in "REST"). Il nostro algoritmo, chiamato *REST-frame*, simula un mondo generico nello Spaziotempo e fornisce gli effetti grafici impliciti nella teoria della Relatività Speciale che tuttavia nessuno era mai riuscito a vedere. Queste innovative simulazioni schiudono il regno non-intuitivo della Relatività Speciale e, visualizzandolo, vanno oltre le passate scoperte riguardanti gli effetti relativistici," dicono Hsiung e Dunn.

Ma cosa c'entra tutto ciò con i giochi? Forse moltissimo. Il *REST-frame* potrebbe trasformare completamente la grafica dei videogiochi. Immaginate: sprite che si piegano su sé stessi, trasformandosi in incredibili forme geometriche sino ad oggi ignote all'occhio umano. Giocare a *Starglider II* non sarà più la stessa cosa.

I più importanti produttori giapponesi di coin-op e console dichiarano pubblicamente di volere acquistare i diritti sul codice del *REST-frame*. Le società americane ed europee sembrano anch'esse interessate. E la cose non si fermano qui. I grandi produttori cinematografici vogliono il *REST-frame* per ravvivare gli effetti speciali nei loro film. L'università Carnegie Mellon ha già messo sotto copyright il codice, ottenendo tutti i diritti sulle formule matematiche impiegate. Meglio tutelarsi in tempo, no?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

da Lunar Lander a G-Loc

LA STORIA DEL 3D NELLE SALE GIOCHI

Diamo uno sguardo nostalgico al passato, dai tempi dei primi sviluppi in questo campo al lungamente atteso seguito di "*Afterburner*" della Sega: "*G-Loc*".

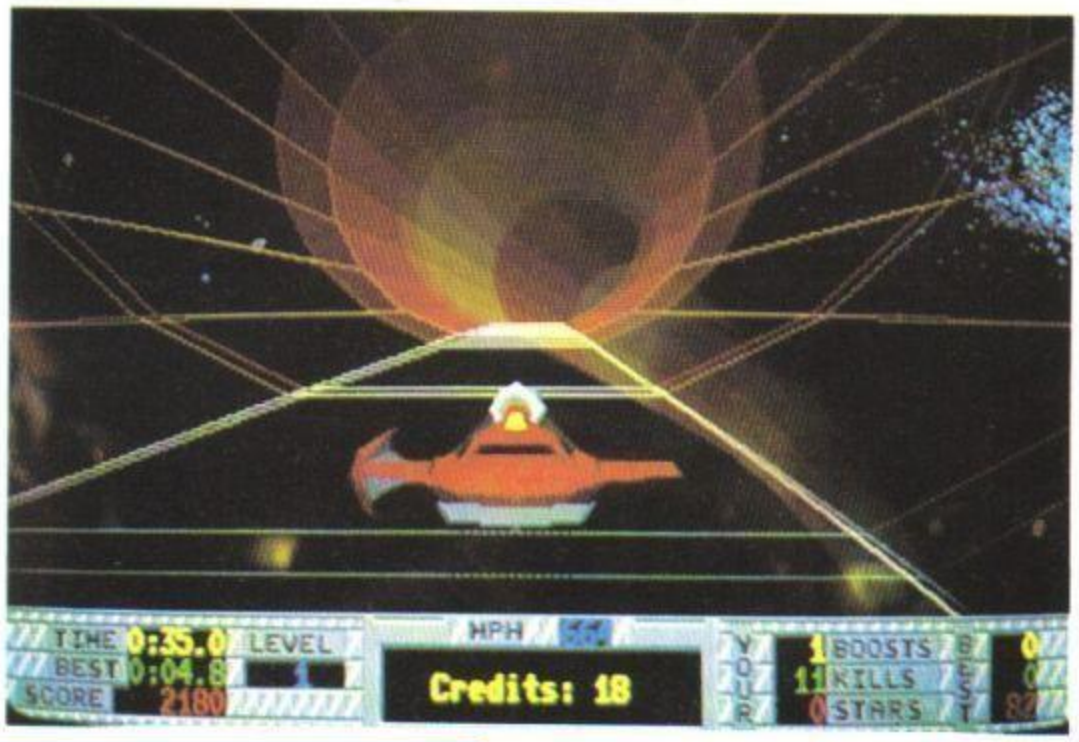
La visuale isometrica è riapparsa con **Escape from the Planet of The Robot Monsters.**

Inizialmente, i giochi da bar erano piatti. Piatti come una frittella. Piatti come una puntata di *Sentieri*. Piatti come una bottiglia di spumante vecchia di una settimana. Ciò non significa che molti di quei vecchi giochi fossero brutti. Alcuni, come *Defender* e *Pacman*, pur realizzati negli anni ottanta sono tuttora riconosciuti come autentici classici, ma non c'era ancora la capacità di elaborazione necessaria a produrre quella dimensione supplementare. Il numero delle "D" era rigorosamente limitato a due.

Basta tornare indietro con la memoria ed ecco i nomi balzare subito alla mente - *Lunar Lander*, vettori 2D in bianco e nero in cui si doveva far atterrare un'astronave sulla superficie lunare con una quantità limitata di carburante. Uno dei primi giochi con i livelli di difficoltà selezionabili dal giocatore e meritevole di un "seguito" ancora a dieci anni di distanza, vero? *Scramble*, *Mr.Do* - che è tutt'ora possibile trovare in alcune sale giochi "nostalgiche" - *Asteroids*, *Sprint*, *Lunar Rescue*... ma anche allora, in quegli anni bui, i programmatori già tentavano di inserire una dimensione supplementare nel gioco elettronico - e ci riuscivano anche bene, vista la tecnologia a loro disposizione.

Metal Hawk - *Espansione/compressione degli sprite.*

Tecnologia poligonale dalla Atari Games in **STUN Runner.**



ENTRA IN CAMPO LA TERZA DIMENSIONE

Ci sono tre modi in cui i programmatori possono creare l'illusione di uno spazio reale in un gioco. Si può creare un mondo usando grafica a vettori, si possono semplicemente disegnare gli elementi del gioco con una prospettiva isometrica sfalsata, oppure si possono espandere/ridurre gli sprite per dare la sensazione dell'avvicinarsi/allontanarsi degli oggetti. Si può poi tentare di ingannare l'occhio utilizzando cartoni animati o video per i fondali sui quali vengono aggiunti gli sprite veri e propri. Tutte e quattro queste tecniche sono state sinora usate - ma ultimamente hanno mostrato i propri limiti, grazie anche ai giochi dell'ultima generazione.

Power Drift - *La tecnologia Sega degli sprite al suo meglio (ma guardate il box su G-Loc nell'altra pagina!)*

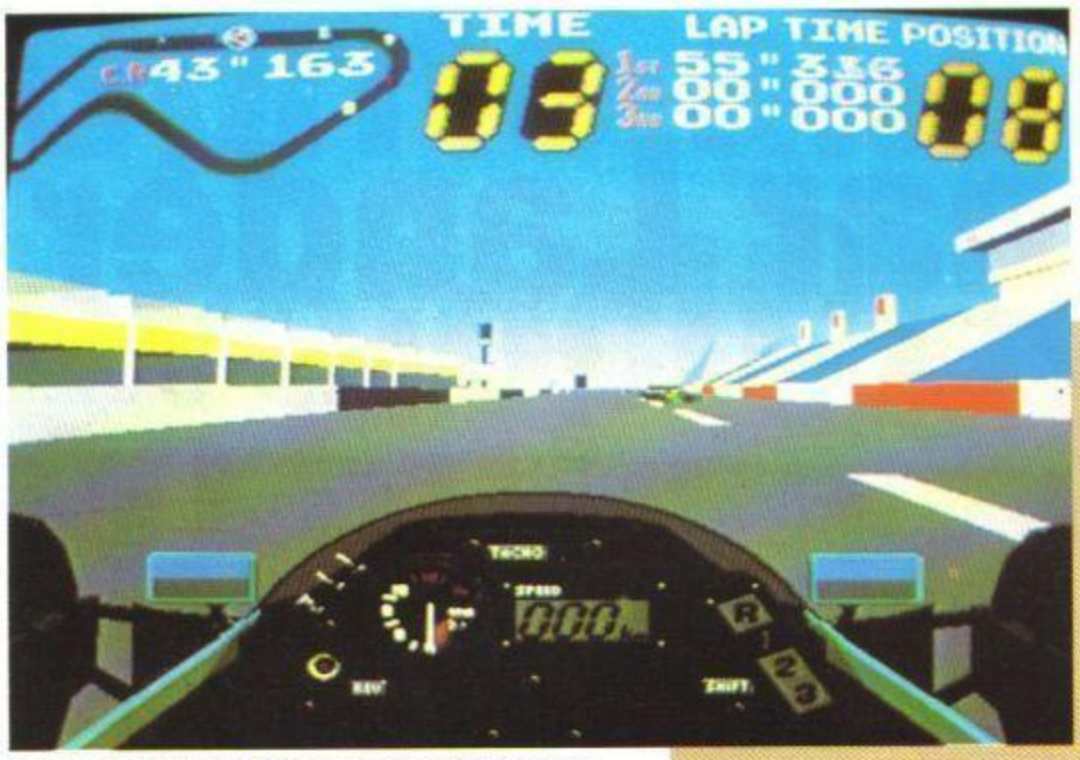
Quale fu il primo gioco a vettori? *Battlezone*. No - risposta sbagliata. Il primissimo, sebbene sia apparso a mala pena dalle nostre parti, si chiamava *Tailgunner* e vedeva il giocatore immerso in una profonda oscurità sparare con una mitragliatrice contro caccia nemici. Questo accadeva all'inizio del 1980. Più tardi nello stesso anno comparve *Battlezone*, il gioco che portò una ventata di novità e divenne immediatamente un classico.

La combinazione tra buoni comandi (due leve, più che due joystick) e il fatto che il gioco montasse un oculare simile ad un periscopio per presentare lo schermo in una prospettiva in prima persona dava la sensazione di guidare realmente un carro armato. Quando i missili iniziavano a volare ci si spaventava. E quando si veniva colpiti e lo schermo "esplodeva" si provava angoscia. Era (ed è ancora) magnifico. È strano che il successivo *Red Baron* non abbia avuto altrettanto successo.

La versione moderna di questa tecnica dovrebbe essere, a quanto dicono, *STUN Runner* della Atari Games (che ha prodotto il primo gioco a vettori pieni - l'acidissimo *I Robot*) o, meglio ancora, *Winning Run* della Namco il miglior gioco da bar a poligoni realizzato sino ad oggi. Oggi i giochi a poligoni pieni hanno anche le sfumature e le ombre , ma la te-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il generatore di poligoni della Namco - un po' meglio di **Battlezone**.

cnica di base è molto simile.

RIMPICCIOLITE QUELLO SPRITE!

Il primo gioco che sfruttò correttamente l'espansione/compressione degli sprite fu *Turbo* della Sega - all'inizio del 1982. Da allora i ragazzi della Sega hanno utilizzato ossessivamente questa tecnica, da *Buck Rogers* ad *After Burner*, a *Galaxy Force*, a *Super Monaco Gran Prix*, fino allo sbalorditivo *Power Drift* e al più recente e ancor più grandioso *G-Loc*.

Questa tecnica, più di ogni altra, conta molto sulla potenza di elaborazione e sulla memoria a disposizione. Di conseguenza, i vecchi giochi assomigliano sempre più a schifezze e i nuovi non finiscono mai di stupire. Le macchine più vecchie hanno semplicemente la ROM piena zeppa di sprite predefiniti, mentre la maggior parte di quelle recenti usa routine hardware che ottengono questo tipo di manipolazione in tempo reale.

L'altra casa che ha avuto un consistente successo con questo stile di giochi è la Namco. L'opera prima fu l'eccellente *Pole Position* (inizio '83). Oggi c'è *Final Lap* - con ogni probabilità ancora il miglior gioco "per due" fra quelli in circolazione.

La Namco ha fatto anche strappare i capelli a molti programmatori con *Assault* e *Metal Hawk*, dove sullo schermo ruotano sprite che si espandono e si restringono mentre vengono elaborati in tempo reale. Basta domandare a un qualsiasi presunto "genio" di programmazione di realizzare la stessa cosa su un ST o un Amiga per zittirlo istantaneamente.

La tecnica finale, cioè la visuale isometrica, è stata usata raramente nei coin-op, semplicemente perché rende difficile giocare più che per problemi tecnici. È stata usata maggiormente in giochi per home computer, perché in questo campo la richiesta di "attrattività" di un gioco è inferiore. In una sala giochi, se non riesce a catturare l'attenzione in cinque secondi, un gioco è morto.

Zaxxon - lo ricordate? Fu il primo gioco a utilizzare una vista isometrica, e lasciò tutti a bocca aperta. Rivoluzionario per il suo tempo, *Zaxxon* è un altro classico anche se è quasi ingiocabile. Al tempo della sua realizzazione, comunque, (marzo '82) spazzò via ogni altra cosa. Lo stile non ebbe però molto successo: *Q*Bert* usò una tecnica simile, ma a parte strani titoli come *Crystal Castles* l'isometria non riuscì mai a decollare.

Il tentativo più recente, il graficamente eccelso *Escape from the Planet of the Robot Monster* della Atari Games, è un buon gioco anche visivamente parlando, ma ha fallito nel catturare l'immaginazione del pubblico.

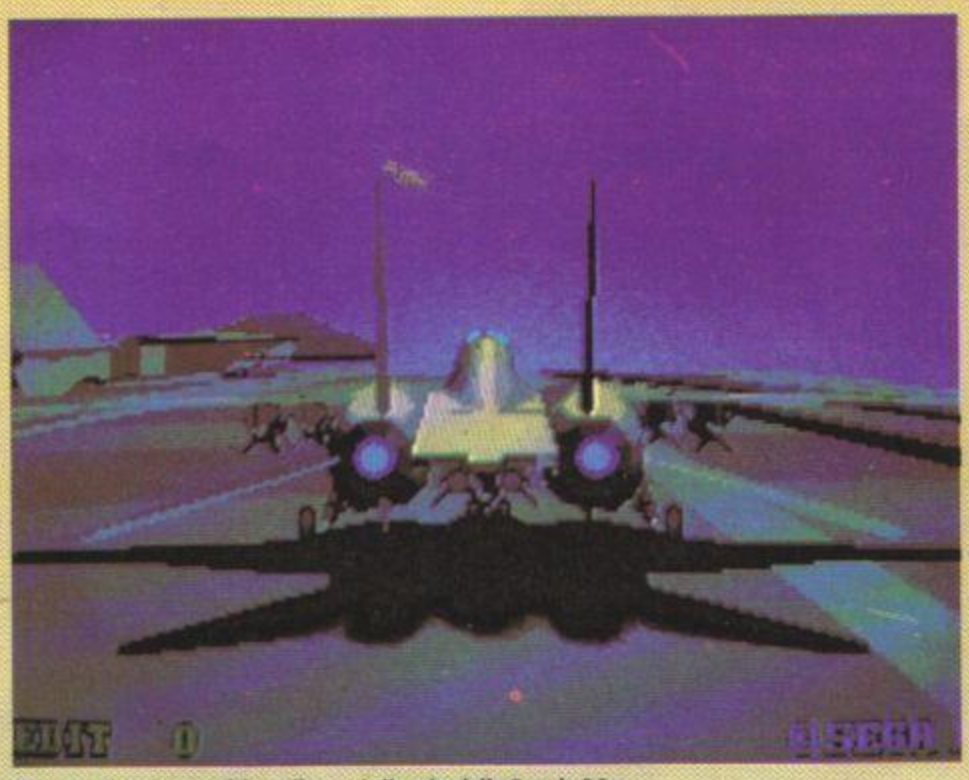
Come per ogni cosa nella vita bisogna prenderla con filosofia, ragazzi! Se non si riesce al primo tentativo si può sempre tentare di imbrogliare. Questo è ciò che tanti hanno provato a fare con giochi come *Astron Belt*, *Firefox* (uno sparatutto su disco laser) e *Dragon's Lair*. Questa tecnica video è l'area per il momento meno sfruttata nelle sale giochi, ma ci si aspetta che riappaia fra un paio di anni quando la tecnologia sarà ulteriormente sviluppata.

IL GLORIOSO G-LOC

La Sega può fare con gli sprite cose che stupiscono costantemente. Ora con *G-Loc*, l'attesissimo seguito di *Afterburner*, la casa ha dimostrato che il suo folle team di 300 ingegneri merita veramente il proprio stipendio.

Unendo poligoni tridimensionali pieni alla propria tecnologia di elaborazione degli sprite, il gioco è un tour de force tecnico in cui il giocatore è al controllo di un modernissimo jet da combattimento. Notevole velocità, effetti sorprendenti - perfino un gioco soddisfacente. Giocatelo e piangete.

L'ultima novità nella tecnologia degli sprite - G-Loc della Sega.



Un sacco di sprite e qualche poligono - bella roba dalla Sega in G-Loc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Accessori per il mouse	tel.
Dischetti e vaschette	tel.
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Cavo prolunga	29.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore, AF regol.	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	89.000
Con scheda a due porte	
Mouse per Amiga	tel.
Portadischetti 3" (100)	25.000
Portadischetti 5" (90)	28.000
Safeskin A500	49.000

Libri, hints & tips per tutti i gusti

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

GEOS tutta la serie	tel.
Newsmaker 128	69.000
Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (cass)

Adidas champ. football	*18.000
Barbarian II *	18.000
Bomber *	29.000
Cesto sorpresa	25.000
Crackdown	18.000
Defender .. crown *	12.000
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Ferrari formula one	18.000
F. Baresi world °	18.000
Hot rod	18.000
Intern. 3d tennis *	18.000
K.Daglish soccer match *	18.000
Kick off II °	18.000
Klax	18.000
Moonshadow °	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderb.	18.000
Pipemania *	18.000
Rainbow island *	18.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shadow warrior	18.000
The biz (raccolta)	29.000
The champ *	18.000
Turrican	18.000
WCS - Italia 90	18.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	18.000

CBM 64/128 (disco)

Add: champ. Krinn	59.000
Add: war of lance	59.000
Add: secret of silver	59.000

Adidas champ. football	*25.000
Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Data disks	tel.
Big blue reader	89.000
Scambio dati con IBM	
Chessmaster 2100	29.000
Die hard	39.000
Dragons kingdom °	tel.
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Epyx 21	35.000
21 giochi sportivi Epyx	
Ferrari formula one	28.000
F. Baresi world °	18.000
F16 combat pilot *	49.000
GEOS tutta la serie	tel.
Horse racing	29.000
Horse racing: stable owners	29.000
Hot rod	25.000
Intern. 3d tennis *	21.000
Intern. team sports	29.000
5 giochi sportivi	
K.Daglish soccer match *	25.000
Kick off II °	25.000
Klax	18.000
Moonshadow °	21.000
Mystere °	tel.
Ninja spirit	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderb.	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super	99.000
Pipemania *	21.000
Player manager °	tel.
Powerboat	29.000
Rainbow island *	25.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disk Hawaiian	39.000
Search for Titanic	35.000
Shadow warrior	25.000
Sim city 1.1	49.000
Space rogue	29.000
The champ *	25.000
Turrican	18.000
Tv sports football	39.000
Ultima trilogy	49.000
Vendetta	25.000
War in South Pacific	65.000
WCS - Italia 90	25.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	25.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")

1581 super utilities	75.000
Travaso da 1541/71 a 1581	

Amiga

Add: champions of Krinn	79.000
Add: dragons of flame	69.000
Adidas champ. football	29.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives	
Basketball: data disk	tel.
Black tiger *	29.000
Bomber Bob °	29.000
Bridge 6.0	79.000
Budhokan	59.000
Courtroom	69.000
Doctor ami	80.000
Per verificare la memoria	
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
Driving force	39.000
6 diverse gare su strada	
Dynasty wars	25.000
East vs West	49.000
Extend	69.000
E-motion	25.000
Femme fatale V.M.18	59.000
Data disk	tel.
Future wars °	29.000
F.Baresi world cup °	25.000
F-19 stealth fighter	tel.
Gold of the americas	79.000
Guerilla in Bolivia °	29.000
Hammerfist	49.000
Harley Davidson	tel.
Herewith the clues! °	29.000
Hero's quest (1Mb)	59.000
Horse racing: stable owners	29.000
Hound of shadow	59.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
K.Daglish manager *	49.000
K.Daglish match *	49.000
Kick off II °	29.000
King quest IV (1Mb)	69.000
Klax	25.000
Last ninja II	49.000
Leisure suit larry III	69.000
Life & death	tel.
Logo (linguaggio)	175.000
Manara - le declic °	39.000
Manhunter II (1Mb)	69.000
Midwinter	69.000
Might & magic II	69.000
Ninja spirit	49.000
Paris Dakar 90	45.000
Pipemania *	29.000
Pirates !	59.000
Player manager °	39.000
Police quest II (1Mb)	69.000
Shadow warrior	29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Sim city: terrain editor	35.000
Space ace (512k, 4 dischi)	80.000
Storm across Europe	69.000
Sword of Aragon	79.000
The champ *	39.000
Their finest hour	49.000
The lost patrol	49.000
Turrican	29.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Ultimate hint kit disk	49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi	
Virus killer 3.1 °	29.000
Vulcan	29.000
WCS - Italia 90 (512k)	29.000
WCS - Italia 90 (1mb)	29.000
White death (1Mb)	99.000
World cup 90 °	29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma	18.000
World cup compilation *	29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer	
WWF Wrestling	59.000
X-out	29.000
688 attack sub	59.000

In esclusiva per i clienti SoftMail...

Guerilla in Bolivia

Organizzare e vincere una guerriglia richiede ottime abilità tattiche e doti di vero condottiero. Ispirandosi ai diari di "Che" Guevara, **GUERILLA IN BOLIVIA** propone uno dei capitoli più significativi della storia moderna del Sud America. Il gioco contempla ogni necessità e situazione realmente verificabile in guerriglia; le avvincenti sequenze d'azione completano le scelte strategiche e la gestione di un esercito molto particolare volto alla conquista della capitale boliviana.

Herewith the Clues!

Hai la stoffa dell'investigatore? Scoprilo con **HEREWITH THE CLUES!** Hai finalmente l'opportunità di risolvere un intricato caso di omicidio subdolamente collegato ad un nucleo di cospiratori. Indizi, fotografie e prove sono dettagliatamente digitalizzate; in più tutte le schede degli indiziati nonché i rapporti della squadra antispionaggio sono in completamente italiano. Garantito un vero finale a sorpresa!

... due nuovissimi prodotti COMPLETAMENTE IN ITALIANO, ma per saperne di più richiedi il catalogo Estate 90: 48 pagine di software per tutti i gusti!

Atari ST

Adidas champ. football	39.000
Dragon's lair	80.000
Dragons breath °	49.000
Future wars °	29.000
Harley Davidson	tel.
Herewith the clues! °	39.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Kick off II °	29.000
Midwinter	69.000
Mystere °	tel.
Ninja spirit	49.000
Pipemania *	29.000
Player manager °	39.000
Shadow warrior	39.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
WCS - Italia 90	29.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Ms/Dos (Disco 5")

Add: champions of Krinn	69.000
Bad blood	59.000
Balance of the planet	79.000
Basketball	49.000
Data disks	tel.
Battles of Napoleon	79.000
Budhokan	59.000
Dragonstrike	69.000
Dragon's lair (640K, EGA, HD)	85.000
Herewith the clues! °	39.000
Loom	49.000
Pipemania *	29.000
Railroad tycoon	79.000
Second front	69.000
Space harrier	29.000
Their finest hour	49.000
Virus killer *	29.000
Wolfpack	tel.

Per le versioni a 3" telefonare

Ms/Dos (Disco 3"&5")

Bruce lee lives	45.000
Dragon wars	69.000
Dungeon master	tel.
Last ninja II	49.000
Rapcon (radar approach)	79.000
Sim city: terrain ed.	tel.
Tracon (terminal radar)	79.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	59.000
World cup 90 °	29.000

Altri computers: telefonaci per le ultime novità. Da oggi puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel alla mbox n° 013050474

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K — Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ____

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

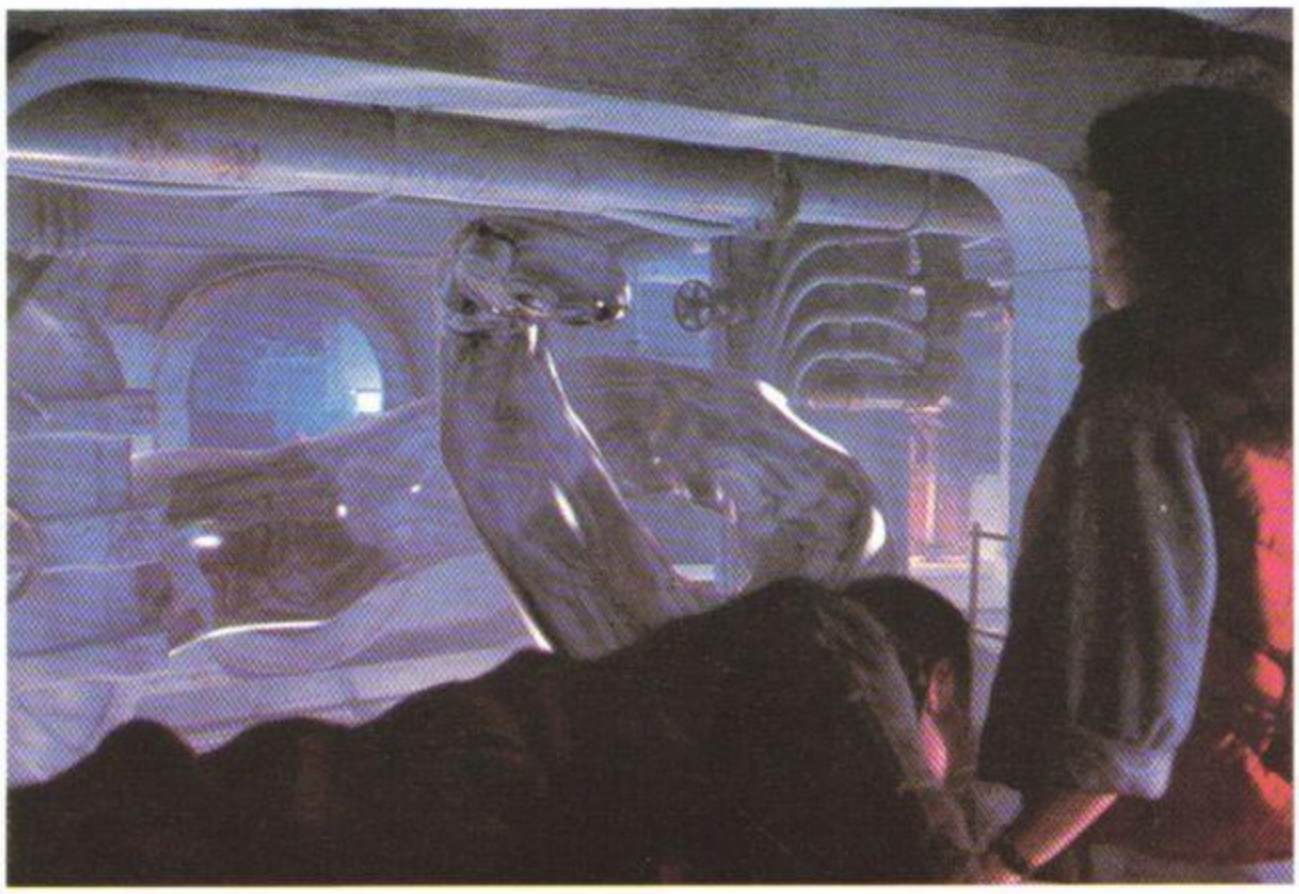
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La grafica al computer è diventata adulta. Qui, in una sequenza di The Abyss della Lucasfilm, si vede una creatura fatta d'acqua marina. Gli algoritmi per i riflessi che danno all'essere il suo aspetto realistico sono stati realizzati usando Renderman su concessione della Pixar. Presto le case di software potranno ottenere simili effetti adottando le tecniche della Pixar.

Realtà Totale?

Dopo la Disney e la Lucasfilm ora è la volta della Pixar. Improvvisamente, i grandi nomi del cinema e del video guardano all'industria dei giochi e si infiammano. E nel caso della Pixar ciò significa sviluppo di giochi che vanno oltre ogni immaginazione.

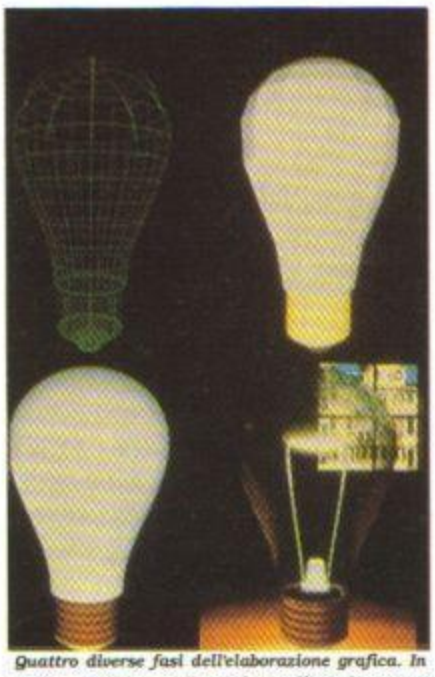
Con sede a San Rafael, la Pixar è un famoso studio d'animazione vincitore di parecchi Oscar. Ora sta considerando il PC, l'Amiga e il Macintosh come basi per il suo lavoro - e i benefici saranno presto avvertiti dai possessori di altre macchine quando le conoscenze della Pixar verranno sfruttate da altre software house.

Ora che possiamo aspettarci una forma più avanzata di intrattenimento elettronico grazie alla tecnologia del CD, la gente continua a chiedersi quali tipi di giochi appariranno sulle nuove macchine. La storia della Pixar può suggerire una risposta.

GUERRE VISUALI

La storia della Pixar comincia con un primo piano su George Lucas, il padre di *Guerre Stellari* e della Lucasfilm. In anticipo sui tempi, Lucas aveva compreso il potenziale dei computer in relazione alla realizzazione di un film e aveva formato una Divisione Computer all'interno della Lucasfilm per sfruttare quel potenziale. "Lo scopo", ricorda Steve Upstill, uno dei principali programmatori grafici della Pixar, "era di usare i computer per produrre immagini computerizzate che potessero condividere un'inquadratura con gli attori e il set, pur apparendo perfettamente naturali." Grazie agli sforzi di questa divisione, quel traguardo è stato oggi largamente superato - si vedano le foto di queste pagine.

E la Pixar crebbe. Dopo averla formata nell'ambito della Lucasfilm nel 1979, i fondatori Alvy Smith e Ed Catmull crearono uno dei più grandi team di esperti di software e hardware grafico. I loro studi furono diretti inizialmente alla realizzazione di effetti speciali nei film. Basta guardare *Star Trek II - L'Ira di Khan*, *Il Ritorno dello Jedi* e *Piramide di Paura* per ammirare i risultati dei loro sforzi.



Quattro diverse fasi dell'elaborazione grafica. In alto a sinistra, un'immagine poligonale creata usando del software di modellazione come Sculpt 3D. In alto a destra, l'immagine ombreggiata (il limite di molto software di modellazione). In basso a sinistra, Renderman ha smussato gli angoli. In basso a destra, Renderman ha aggiunto una trama e una sorgente luminosa e ci ha infilato senza problemi un'altro disegno in bitmap.

Comunque, il potenziale delle applicazioni grafiche avanzate sembrava andare molto al di là del semplice utilizzo cinematografico. Come risultato, la divisione computer si trasformò in uno compagnia indipendente nel 1986. In quel periodo il team stava sviluppando potenti tecniche di elaborazione grafica, hardware grafico evolutissimo (il *Pixar Image Computer*) e alcune animazioni superlative. *Tin Toy* ricevette l'Oscar per il Miglior Cortometraggio Animato nel 1988.

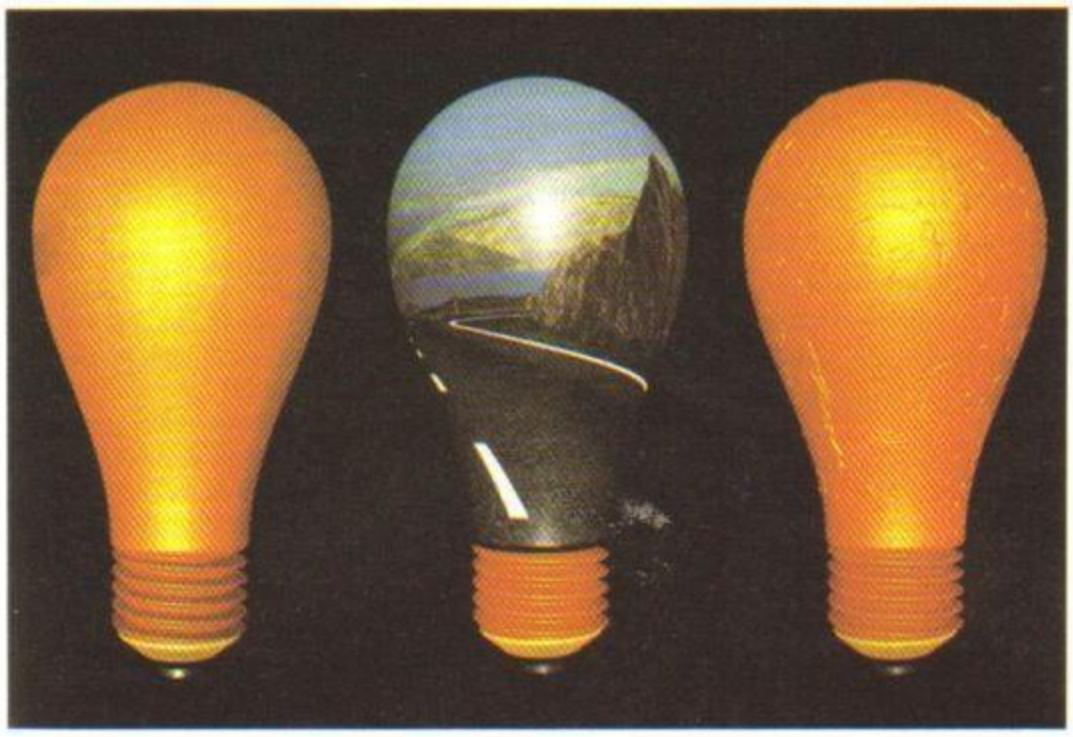
Ma la bella notizia per tutti i videogiocatori è che la Pixar si era prefissa anche un altro obiettivo - "creare strumenti e sistemi che permettessero a migliaia di persone di realizzare immagini dal realismo fotografico di qualsiasi cosa scelgano di raffigurare". Il primo frutto di questo intento è *Renderman* - uno straordinario prodotto che colma il divario tra la grafica digitale e le immagini reali. Eccone una descrizione...

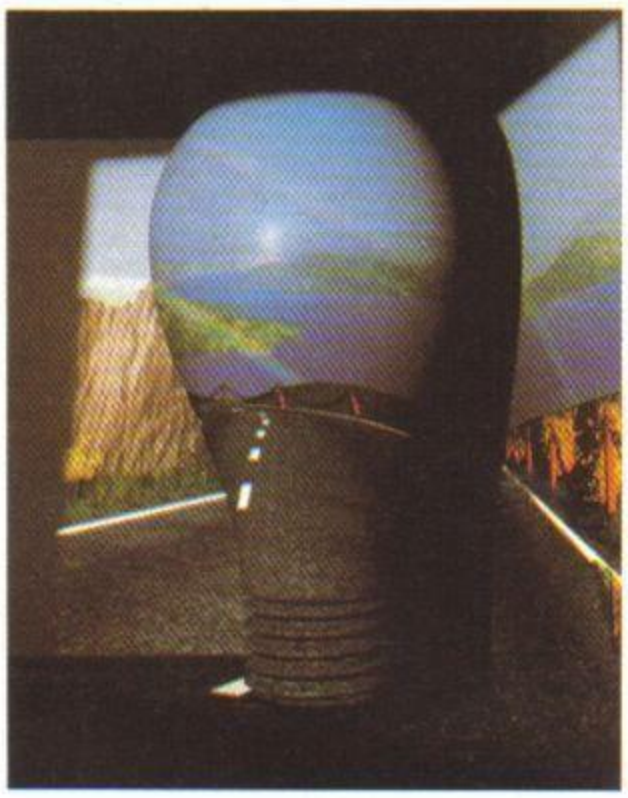
Non sarebbe bello poter giocare giochi ambientati su Marte, ma che sembrino reali come Piazza Duomo o il Colosseo? K è andato in California e ha scoperto una rivoluzione nella grafica al computer che potrebbe aprire una nuova dimensione nell'utilizzo ludico delle immagini...

http://www.oldgamesitalia.net/

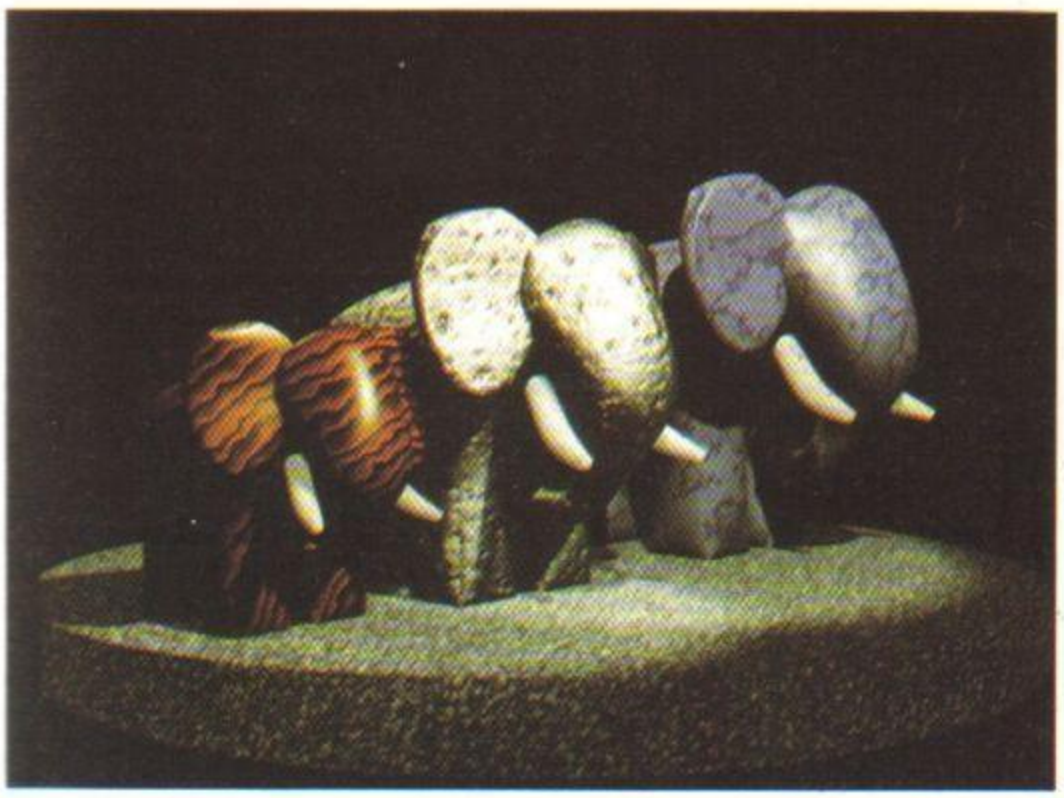
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Tre lampadine: color rame, usando l'ombreggiatore METALO (a sinistra); con superficie plastica usando TXTPLASTICO (al centro); con superficie metallica invecchiata usando PITO. (a destra). Si noti che **Renderman** *elabora i dati della sorgente di luce: la foto, qui a fianco, mostra ancora la lampadina, in un'immagine che richiama alla mente un proiettore di diapositive, usando SLIDEPROJECTORO.*



Il linguaggio **Renderman** *comprende comandi speciali che possono simulare strutture del mondo reale. In questa immagine si può vedere ciò che provoca l'uso dei comandi WOODO, DENTEDO, BLUE MARBLEO, e GRANITEO.*

PIXEL O NON PIXEL?

Ci sono sostanzialmente due modi per realizzare immagini al computer: con la grafica e con la digitalizzazione.

Si usa normalmente il termine "grafica" per definire tutto ciò che appare sullo schermo di un computer, ma ciò è del tutto impreciso. In termini tecnici, per grafica si intendono le immagini realizzate con un computer. Al livello più basso, sono disegni a mano libera creati con programmi come il *Deluxe Paint* o il *Neochrome* - semplici sprite o raffigurazioni in bitmap. Molti giochi usano questa tecnica per realizzare schermate e personaggi animati. Giochi come *Shadow of the Beast* e *The Pawn* sono un esempio di ciò che si può fare "disegnando per pixel". Lo svantaggio è che le immagini sono fisse. Se si prova ad ingrandirle, si deformano perdendo di dettaglio. Non si può neanche ruotarle, perché sono bidimensionali.

Questi inconvenienti sono superati dalla grafica in 3D, che costruisce le figure partendo da forme geometriche (dette "primitive") definite matematicamente, che possono essere ingrandite, rimpicciolite, ruotate e ovviamente manipolate. Queste tecniche permettono di realizzare giochi come *Starglider II* e i titoli in Freescape. Sfortunatamente, chiunque abbia confrontato una videata di *Elite* con una di *Xenon II* avrà notato che quel che si ottiene in maneggevolezza si perde in dettaglio. I paesaggi in 3D hanno un aspetto crudamente geometrico e mancano della sensazione di "cosa reale" che offre un buon disegno in bitmap.

Il conflitto tra bitmap e immagini costruite usando le primitive grafiche (spesso chiamata "grafica vettoriale" per via delle linee - i vettori - usate per definire i poligoni primitivi) tormenta ancora i game designer. Le foto di questa pagina di *Let Sleeping Gods Lie*, della Empire, sono un buon esempio di un tentativo di risolvere quel conflitto.

L'altro modo di realizzare un disegno al computer è la digitalizzazione. Al contrario della grafica, che si crea "a mano", la digitalizzazione usa rappresentazioni acquisite elettromeccanicamente del mondo reale. Nei giochi, si tratta generalmente di fotografie e immagini video digitalizzate. E la fonte può essere anche un'immagine da satellite, dati di un sonar o radiografie computerizzate.

La digitalizzazione ha alcuni grossi vantaggi, come saprà chiunque abbia giocato con un gioco dai fondali digitalizzati. Un'immagine o una sequenza digitalizzata possono avere un'aderenza al reale tale da risultare davvero impressionanti. Ma queste immagini in bitmap, benché create in modo differente, soffrono ancora dei problemi delle loro controparti "grafiche" - non possono essere facilmente manipolate.

Non sarebbe bello se si potessero ottenere raffigurazioni vivide e dettagliate come quelle del mondo reale, col potenziale creativo di un disegno a mano libera, e la manipolabilità delle primitive tridimensionali? In poche parole, non sarebbe bello poter giocare giochi che siano ambientati su Marte, ma sembrino reali come Piazza Duomo o il Colosseo?

Trattenete il respiro - ecco...

RENDERMAN

Renderman è un prodotto Pixar veramente unico, sviluppato per PC e Macintosh ma destinato probabilmente anche all'Amiga. Inoltre, è un prodotto che le altre case di software possono acquistare e usare per creare disegni facilmente trasferibili su altre macchine. La tecnologia usata da questo prodotto sarà presto al servizio dei videogiocatori.

Sostanzialmente, *Ren-*

Let Sleeping Gods Lie *della* **Empire**, *era un interessante esempio di gioco che tentava di superare le limitazioni della grafica a vettori e di quella in bitmap - usando entrambe. Sfortunatamente, si hanno sia i pregi che i difetti di entrambi.*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco ciò che sa fare **Renderman**. *Questa immagine è stata generata da algoritmi. Le onde sono uno schema complesso di superfici e l'ombreggiatura, la fonte luminosa e gli altri elementi sono stati definiti con il linguaggio grafico dei* **Renderman**.

derman crea un ponte tra il mondo limitato della grafica 3D e il dettaglio senza limiti dell'immagine reale. Conserva tutta la manipolabilità dei vettori ma offre in più immagini fotografiche e possibilità di produrre dati grezzi per l'elaborazione. In poche parole, può prendere un disarticolato mostro alieno poligonale e farlo diventare una bestiaccia terribilmente realistica da sembrare uscita direttamente da qualche film di fantascienza.

Come sezione della Lucasfilm, il team della Pixar ha sviluppato algoritmi per stabilire la composizione cromatica, l'ombreggiatura dei volumi, la profondità di campo e lo sfocamento di movimento per le forme in 3D generate dal computer. Tutto questo fa la differenza tra una immagine 3D piatta e senza vita e una vivida raffigurazione del mondo reale.

Prendiamo per esempio la decorazione di una superficie. Per ora l'unico modo di realizzare tale composizione per molte persone è di creare o catturare un'immagine e poi "avvolgerla" sulla superficie dell'oggetto poligonale, proprio come si applica un retino trasferibile. Come un trasferibile, però, quest'immagine in bitmap non può essere "stirata" o manipolata senza rimanere distorta.

Il solo modo per risolvere il problema è di "appiccicare" sulla superficie una decorazione composta da poligoni, ma il livello di dettaglio richiesto è tale che il numero totale di poligoni coinvolti richiederebbe uno sforzo così enorme da imballare qualsiasi programma.

Steve Upstill, principale programmatore di **Renderman**, *fuori degli uffici della Pixar di San Rafael.*

Renderman, comunque, applica alle decorazioni lo stesso procedimento matematico che un programma come *Sculpt 3D* applica alla composizione dei modelli tridimensionali. Il programma usa uno speciale linguaggio grafico che permette al programmatore di simulare gli elementi grafici del mondo reale. Se ne possono vedere i risultati nelle foto di queste pagine.

I programmatori di grafica possono ora creare primitive e poi sottoporle a elaborazione con il *Renderman* per ottenere risultati sorprendentemente realistici. Ciò significa che nel futuro prossimo potremo vedere immagini del mondo reale nei nostri giochi?

Il problema da superare è il tempo di elaborazione. Le immagini di *Renderman* impiegano ore a "crearsi" su un piccolo computer. Comunque la Pixar può aggirare l'ostacolo producendo una versione ridotta del sistema che vada più veloce a una risoluzione inferiore. Non risolverà completamente il problema, ma servirà.

Probabilmente il più importante aspetto di tutta la questione sono comunque le prospettive in ambito CD. I programmatori di Renderman potranno generare fotogrammi da salvare su CD come base per animazioni. Si potranno creare anche fondali realistici. Ciò significa che i possessori del Commodore CD-TV potrebbero presto caricare giochi con una grafica ritenuta impossibile sino a pochi mesi fa. Anche i normali videogiochi godranno di fondali che combinano la manipolabilità (limitata dalla capacità di elaborazione) con un grandioso livello di dettaglio. L'universo generato dal computer non è soltanto più vicino di quanto si pensi. È anche molto più realistico di quanto si osasse sperare.

"Renderman è il massimo degli strumenti grafici. Così come Postscript definisce una pagina, un file generato da Renderman descrive un'immagine visualizzabile. Sin dall'inizio, Renderman è stato concepito per ottenere il massimo della qualità.

Steve Upstill, programmatore di Renderman.

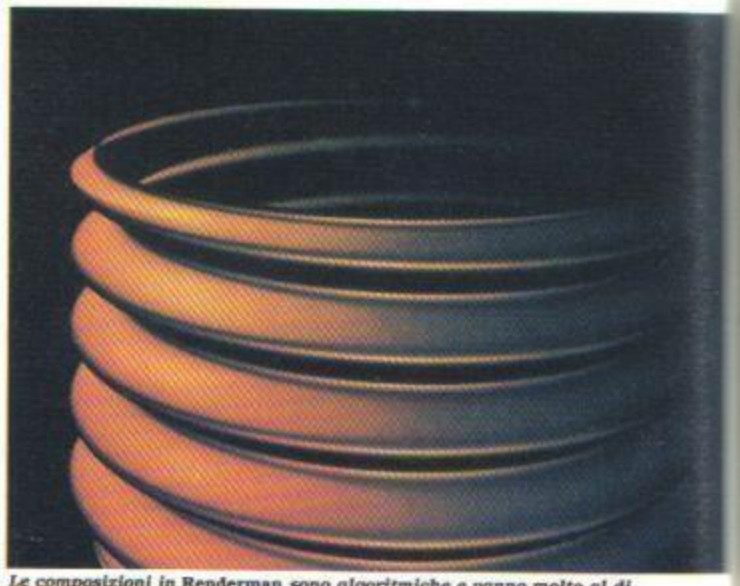
TRE TAPPE verso L'ANIMAZIONE 3D

Ci sono tre tappe da superare per realizzare un'animazione computerizzata di qualità fotografica. Ecco il percorso...

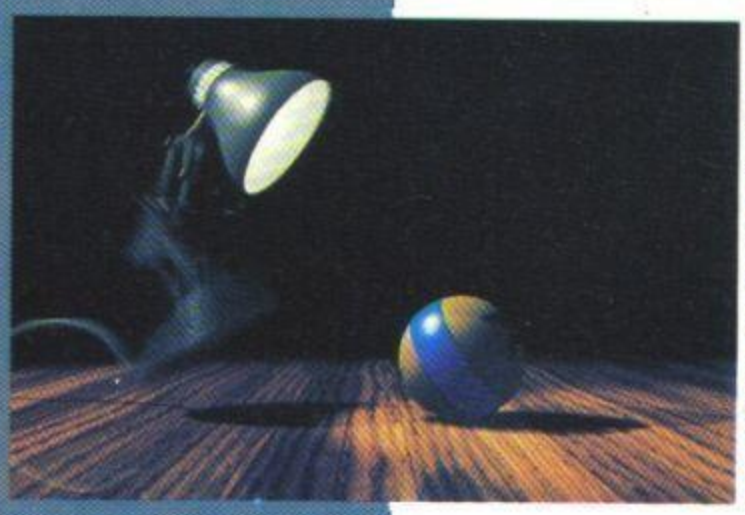
• Per prima cosa bisogna *modellare* gli oggetti e gli elementi coinvolti. Questo significa produrre una descrizione (in termini matematici) dell'oggetto, le sue dimensioni, curvature, numero di facce, ecc. Ci sono molti pacchetti grafici per la modeliazione in 3D... *Sculpt 3D* è un buon esempio.

• Dopo aver creato il modello, bisogna animarlo. Ciò significa definire gli schemi di movimento del modello - quel che si può fare con un pacchetto come *Deluxe Paint III*. La cosa è molto più complessa di quel che si possa pensare. - si veda la foto qui sotto

• Infine, bisogna *definire* (in inglese *render*) l'immagine. Ciò significa tener conto delle sorgenti di luce, dei chiaroscuri e del disegno di superficie. È di questo stadio del lavoro che si occupa *Renderman*. *Renderman* prende un file che definisce il modello e stabilisce degli attributi grafici che consentono la costruzione di un fotogramma di grande qualità. L'elaborazione per l'illuminazione e la composizione del modello è estremamente complessa e può richiedere letteralmente ore per ogni fotogramma.



Le composizioni in **Renderman** *sono algoritmiche e vanno molto al di là del semplice disegno della superficie. Qui i comandi di ombreggiatura sono usati algoritmicamente per generare strutture complesse. Ecco un primo piano della base della lampadina delle foto di prima - la filettatura non è disegnata, ma generata.*



Questa è una foto di un'animazione i cui fotogrammi sono stati realizzati con **Renderman**. *Una delle principali capacità del programma è il calcolo dello sfocamento da movimento. Con questa tecnica si mette fuori fuoco un oggetto in movimento cosicché, quando i fotogrammi si succedono in una sequenza animata, l'oggetto sembra muoversi fluidamente. Lavorando con le animazioni in passo uno si era soliti "scuotere" letteralmente gli oggetti con dei bastoncini mentre si teneva il diaframma aperto per offuscare le immagini nel film - una tecnica chiamata GoMotion dalla Lucasfilm (che l'ha sviluppata). Renderman ottiene un effetto simile via software.*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

distribuito in esclusiva da:
SOFTEL ss
via A. Salinas 51/B
00178 ROMA
tel 06-7231811 fax06-7231812

Only for your Amiga

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il mondo in una macchina

Essere onnipotenti è il sogno di tutti noi. Non vi è mai venuto da pensare, nel vedere in tv i capi di stato prendere decisioni che peggioreranno le cose invece di migliorarle, che se aveste una mezza possibilità, mettereste voi le cose a posto!" Beh, ora ci sono un certo numero di giochi e simulazioni sul mercato che offrono quella mezza possibilità, calandovi nel ruolo di Dio part-time.

La popolarità di giochi come *Sim City* e *Populous* è una prova evidente che i videogiocatori hanno il desiderio nascosto di poter governare il mondo. K ha esaminato tre programmi - due simulazioni e un atlante elettronico - che affidano nelle mani del giocatore i destini del mondo.

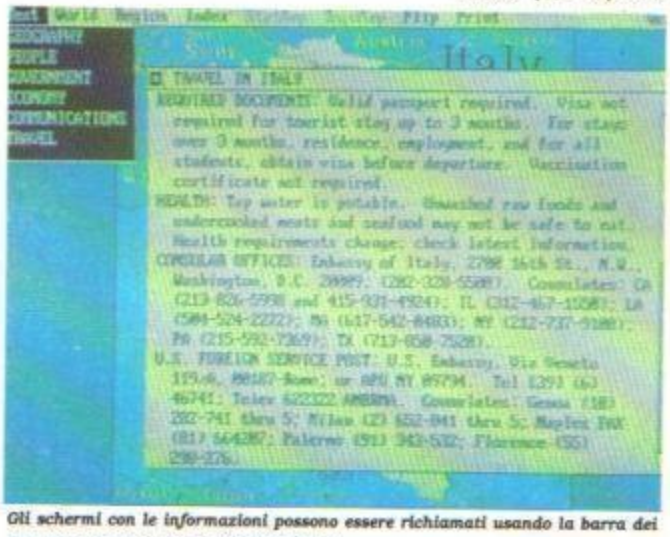
"Giocare con il mondo facendolo a pezzi" recitava una canzone degli Area. Ma quelli erano gli anni '70 e ora per giocare con il mondo bisogna solo salvarlo.

WORLD ATLAS

IL MAPPAMONDO DELLA SOFTWARE TOOLWORKS/MINDSCAPE

La domanda che ci si deve sempre porre quando si sta per spendere qualche migliaio di lire per la versione elettronica di qualcosa che potrebbe trovarsi disponibile tranquillamente su carta è: "Cosa posso fare con questa roba che non possa già fare con una normale cartina del Touring Club?"

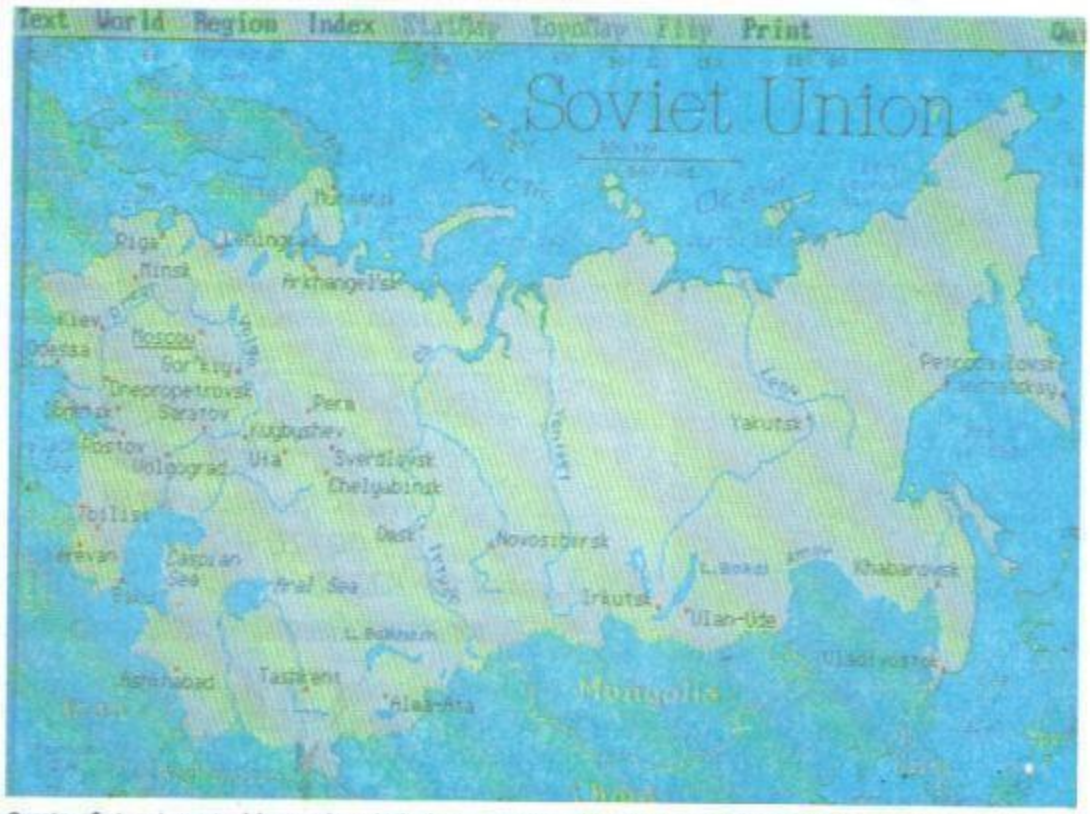
La Software Toolworks sostiene che il vantaggio del suo atlante è la disponibilità istantanea di un ampio database di informazioni enciclopediche e di mappe. Questa mole di informazioni comprende dati su clima, la popolazione, l'economia e così via. Lo stesso tipo di informazioni che si trovano in un atlante su carta, dove sono disponibili ancor più rapidamente (basta aprire il libro, senza neanche dover accendere la macchina e caricare il software), e costano meno. Capito cosa intendevamo con la essenziale domanda iniziale?



Gli schermi con le informazioni possono essere richiamati usando la barra dei menu. Qui si parla di un viaggio in Italia.

Ad ogni modo, nel *World Atlas* ci sono anche fattori positivi che possono controbilanciarne il prezzo.

La prima cosa da sottolineare riguardo questo programma è che non funziona sui computer più vecchi. Se non si hanno la EGA o la VGA e un hard disk ce lo si può scordare - il programma è su diciotto dischi e impiega mezz'ora per l'installazione: insomma, uno di quei programmi che non si vorrebbe caricare da floppy anche se si potesse. Un mouse non è obbligatorio ma diventa essenziale se si vuole sfruttare il programma al meglio.



Questa, sfortunatamente, è la massima risoluzione che World Atlas è capace di offrire - nazioni e città principali.

La selezione delle varie mappe si ottiene semplicemente col mouse, usando i menu in cima allo schermo. Questo metodo vale anche per richiamare le informazioni sull'area sotto esame. Le opzioni per passare da uno schermo all'altro sono esaurienti e riescono a evitare un noioso lavoro di selezione.

Il vero problema del prodotto sono i limiti imposti dai suoi "miseri" 6 megabyte. La mappa infatti è dettagliata solo a livello delle nazioni, di cui vengono mostrate solo le città principali. Un atlante da 20000 lire, invece, mostra tutte le principali cittadine su di una mappa molto più dettagliata.

World Atlas è una buona idea e la Software Toolworks dovrebbe essere lodata per aver portato una ventata di novità nell'ambito delle utility. Il programma però sembra più indirizzato al campo educativo che a quello propriamente pratico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BALANCE OF THE PLANET

CHRIS CRAWFORD E LA ACCOLADE DIMOSTRANO CHE SALVARE IL MONDO NON È FACILE QUANTO SEMBRI

Se qualcuno pensa che la vita del ministro sia facile, questa simulazione lo farà ricredere. Lo scopo del gioco è ottenere quanti più punti possibile nel promuovere POLITICHE ecologiste, perdendone il meno possibile nel caso contrario.

Il modo in cui il giocatore incide in ciò che accade nel mondo è fondamentalmente mettendo a punto la propria politica fiscale. Quanto bisognerà tassare per esempio la produzione di Cloro-Fluoro-Carburi? Quanto denaro verrà investito per promuovere la ricerca di fonti di energia alternative?

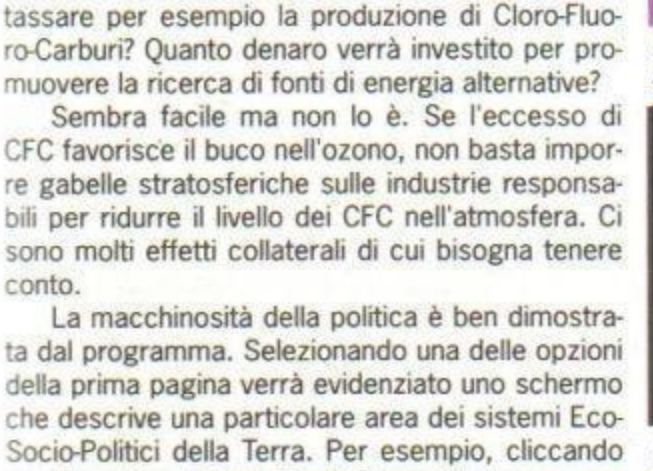
Sembra facile ma non lo è. Se l'eccesso di CFC favorisce il buco nell'ozono, non basta imporre gabelle stratosferiche sulle industrie responsabili per ridurre il livello dei CFC nell'atmosfera. Ci sono molti effetti collaterali di cui bisogna tenere conto.

La macchinosità della politica è ben dimostrata dal programma. Selezionando una delle opzioni della prima pagina verrà evidenziato uno schermo che descrive una particolare area dei sistemi Eco-Socio-Politici della Terra. Per esempio, cliccando su *Starvation Points* (Punti Carestia) appare uno schermo che spiega il problema della fame nel mondo. Da una parte ci sono una lista di cause ed effetti. Cliccando su uno di questi si potrà scoprire l'interconnessione di vari fattori fino a trovare il parametro che può venire alterato nel programma fiscale del giocatore.

Quando sono stati fatti tutti i cambiamenti richiesti, il programma calcolerà gli effetti della politica del giocatore - che in generale sono disastrosi. Selezionando la pagina "Feedback" si potranno scoprire aree in cui vi siete mossi meglio o peggio. Questo vi darà un'idea su come impostare il prossimo piano quinquennale.

Dopo aver passato qualche ora di gioco a *Balance of Planet* ci si rende conto che le cose non sono semplici come si pensava. È molto difficile riuscire in questo gioco, e se qualcuno riuscirà a dare un equilibrio al pianeta ci faccia sapere come ha fatto.

Parte degli introiti delle vendite saranno devoluti al Fondo per le Foreste Tropicali.



Ecco come sono state modificate le tasse e i finanziamenti alla ricerca.

Un tipico schermo di informazioni di Balance of Planet: sono indicate le cause e gli effetti, nonché una spiegazione del problema.

La mappa in 3D mostra il settore del pianeta su cui stiamo lavorando, mentre il pannello serve per la programmazione via joystick.

ECOCURIOSITÀ

Lo sapevate che:

• Il mondo consuma oltre 170 milioni di tonnellate di flora forestale all'anno

• I mezzi di trasporto moderni causano il 51% dell'inquinamento dell'aria?

• Il livello di anidride carbonica nell'aria è di un terzo superiore a quello di cento anni fa?

• Ogni persona nei paesi industrializzati produce 1 kg di rifiuti naturali e artificiali al giorno?

• Si stima che per il 2030 il livello di anidride carbonica sarà raddoppiato, causando un aumento di 3 gradi nella temperatura terrestre?

• Il solo Nordamerica utilizza annualmente 10 milioni di tonnellate di carbone?

• L'area boschiva globale della Terra si è ridotta da un miliardo di ettari a soli 700 milioni?

• Se la tendenza continua, per il 2050 non ci saranno più foreste tropicali?

• Mentre molti abitanti dei paesi industrializzati soffrono di malattie dovute all'eccesso di cibo, oltre 40 milioni di persone muoiono di fame ogni anno nel terzo mondo?

DÉBUT

LA PANDORA/INTECEPTOR VI FA GOVERNARE UN INTERO PIANETA

Per certi versi *Début* è molto simile a *Balance of Planet*. Di nuovo, l'idea è quella di mantenere l'equilibrio ecologico di un pianeta (non la Terra stavolta). Invece di prendere decisioni finanziarie che facciano funzionare le cose, si usa un sistema che i programmatori hanno chiamato "Programmazione Via Joystick".

La programmazione via joystick propone test logici su vari aspetti dell'ecosistema del pianeta: l'ozono, le nuvole, le perturbazioni, la distribuzione animale e così via. Una volte individuate certe zone "deboli" si può agire assegnandovi uomini, animali, minerali e prodotti chimici o, se necessario, privarle di tutto ciò. C'è un'altra sequenza, chiamata *Time Hounded Conscience*, in cui si guida un robot di nome Pelvthrust in una delle quattro città di ogni pianeta. Il suo compito è quello di disattivare i reattori nucleari e poi evacuare la popolazione e distribuirla sulla superficie del pianeta.

Début aggiunge qualcosa di nuovo allo standard di questi giochi permettendo di mescolare gli elementi chimici o scinderli con la fusione e la fissione nucleare. I programmatori hanno scelto di non seguire alla perfezione le leggi della fisica in questa sezione (ovvio, dato che l'azione non è ambientata sulla Terra), e ciò rende la simulazione molto giocabile.

La vera pecca di *Début* è sicuramente il manuale. Mentre gli elementi del programma sono spiegati nei dettagli, gli aspetti del gioco non sono sottolineati come si doveva. Probabilmente tutto nasce dal fatto che il manuale è stato scritto dai programmatori stessi, che sono troppo vicini alla loro creazione per poter vedere che cosa necessiti di maggiori chiarimenti. Detto questo, con qualche sforzo è possibile comprendere lo schema di gioco, e la perseveranza verrà premiata.

Pelvthrust si aggira per una delle quattro città sotterranee del pianeta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sim Earth

Il Principio di Gaia

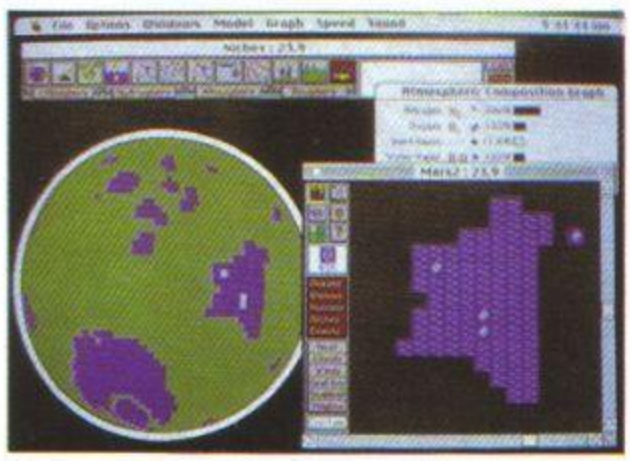
Credete di essere capaci di gestire un intero mondo? E cosa diavolo è il Principio di Gaia?

K svela questo e altro ancora in questo viaggio esclusivo nel nuovo *Sim Earth* della Maxis.

Sim City, il simulatore di città pubblicato dalla Maxis, è stato uno dei titoli per home computer più originali dell'ultimo anno. Il principale concorrente era naturalmente *Populous* della Electronic Arts. *Sim City* consente al giocatore di creare, sviluppare e gestire un territorio urbano personalizzato. È stato un gioco "controcorrente", nel senso che è andato contro parecchie delle regole non scritte che governano il mondo dei giochi. Questo non gli ha impedito di divenire un fenomeno globale e di scalare le classifiche dei best-seller ovunque sia stato distribuito - Europa, Stati Uniti e Giappone.

Ma a cosa ci si può dedicare dopo la pubblicazione del Simulatore di Città con la s maiuscola? Beh, da quanto si può vedere dal nuovo progetto della Maxis - *Sim Earth* - la risposta sembra essere: il Simulatore di Pianeta. Sì, i fan delle simulazioni stanchi di governare solo su pochi milioni di anime possono lanciarsi a decidere il destino di interi pianeti! Interessante, vero?

Attualmente nella fase finale di sviluppo per Macintosh, *Sim Earth* sarà disponibile per la maggior parte dei formati a 16-bit - e per CDTV - tra qualche era geologica, ma K è riuscita a darci un'occhiata - e ne siamo rimasti impressionati!

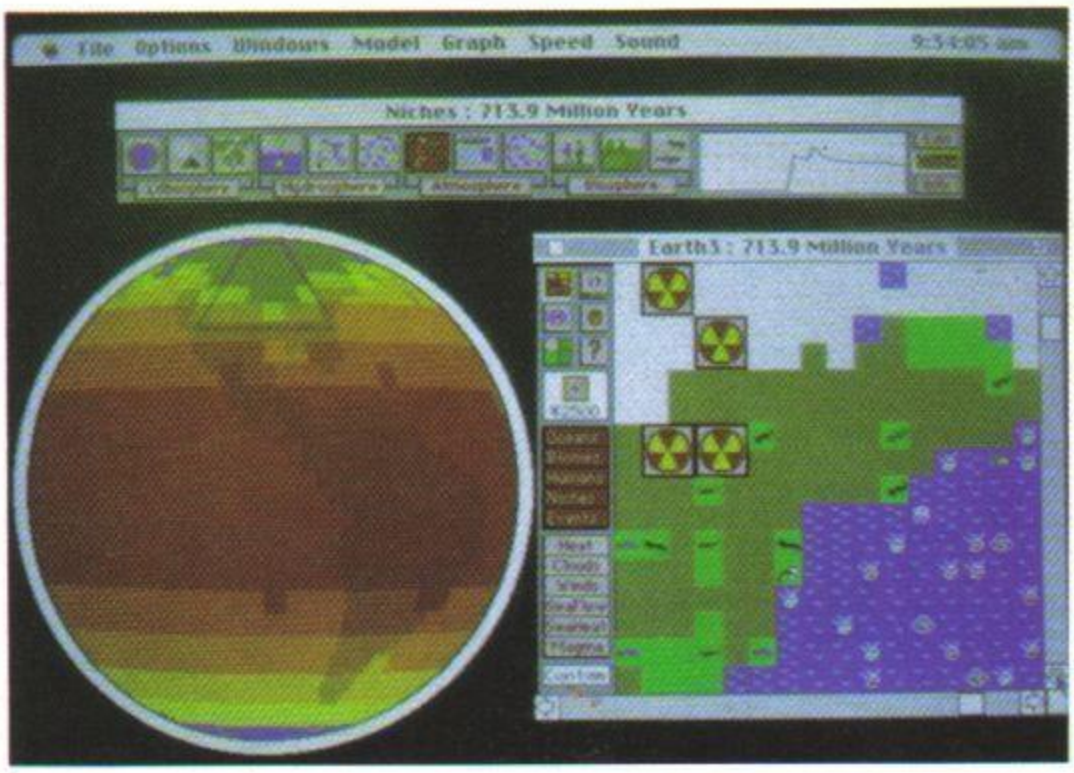


C'è vita su Marte? Solo con Sim Earth!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CARICATURA

Ambizioso è la prima parola che viene in mente. Con grande modestia, alla Maxis descrivono *Sim Earth* come "niente più di una caricatura" in quanto a simulazione di un ambiente di tipo terrestre. Vero, soprattutto considerando che anche impiegando supercomputer del costo di parecchi miliardi di lire, a tutt'oggi non si è ancora riusciti a sviluppare un modello accurato della sola atmosfera terrestre.

Quello che *Sim Earth* vi consente di realizzare su sistemi "primitivi" è prendere in mano il pianeta dal momento in cui la lava si solidifica formando la crosta terrestre (miliardi di anni fa) - e vedere come le principali variabili ambientali influiscono su di esso durante il lungo corso della sua storia, fino all'età dell'Uomo. Anche gli osservatori più critici dovranno ammettere che si tratta di una impresa notevole.

In realtà, numerose situazioni possono essere scelte come punto di partenza. Nel ruolo di "Responsabile Planetario" il giocatore può partire da tre momenti differenti della storia del pianeta: l'Era Azoica (4,5 miliardi di anni fa) quando la crosta cominciò a solidificarsi, il Periodo Cambriano (550 milioni di anni fa), che vide la nascita della vita cellulare complessa, o l'Era Tecnologica (40 anni fa).

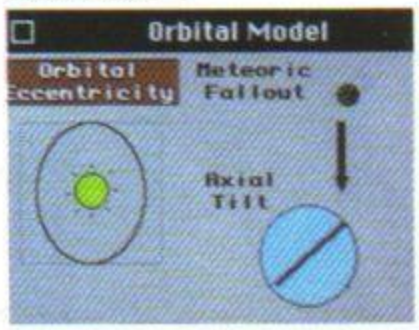
Una volta deciso il periodo di partenza, è possibile scegliere tra la Terra o un pianeta generato casualmente. Poter partire da tre diversi periodi storico/geologici significa poter utilizzare tre differenti scale temporali appropriate per gli eventi che maggiormente influiscono sulla formazione di un pianeta durante tali periodi.

Il "periodo geologico" va dall'Era Azoica a quella Cambriana. I principali eventi sono la deriva dei continenti, la composizione atmosferica, le collisioni con altri corpi celesti e l'evoluzione di forme di vita unicellulari. Questi eventi richiedono molto tempo per nascere e svilupparsi, quindi la durata di ogni "ciclo" della simulazione è pari a 10 milioni di anni.

Durante l'Era Cambriana abbiamo il "periodo evolutivo". Qui lo scopo principale è di coltivare la vita e l'intelligenza fino allo sviluppo di una civiltà - sia essa di umani, mammiferi o molluschi superintelligenti. I fattori principali sono rappresentati dal clima, dalle forme di vita (biomi) e dalla loro evoluzione. Ogni ciclo di simulazione rappresenta 500 mila anni.

Nel "Periodo della Civilizzazione" (da 10000 a 100 anni fa) si affrontano i problemi dell'espansione delle specie intelligenti, oltre ai vari fattori contingenti; ogni ciclo rappresenta 10 anni. Infine, l'Era Tecnologica prevede turni di un anno. Qui gli avvenimenti si susseguono molto in fretta.

Questo pianeta è particolarmente caldo... come Sim Earth!



Alterare il Modello significa intervenire sui principi basilari della simulazione. Si possono immaginare scenari incredibili. Cosa accadrebbe se la Terra avesse l'asse di rotazione allineato con quello di Nettuno? E se il Sole fosse più caldo? Qui l'immaginazione è proprio al potere!

IL PRINCIPIO DI GAIA

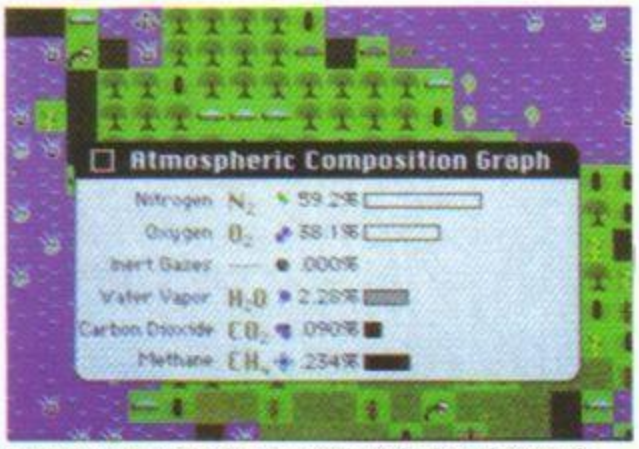
Alcuni anni fa uno scienziato di nome James Lovelock propose l'idea che fosse possibile pensare a un pianeta come a un singolo organismo piuttosto che a un insieme di specie, nicchie ecologiche ed ecosistemi non correlati tra loro. Per saperne di più dovete leggere il suo libro, ma il punto è che se l'ecologia viene considerata in quest'ottica globale, vuol dire che esistono sistemi di autoregolamentazione naturali che tendono ad assorbire gli shock ambientali e a riportare il sistema in equilibrio.

Questa teoria non è così campata per aria come potrebbe apparire a un esame superficiale. Gli organismi viventi, posseggono un'enorme serie di sistemi fisiologici che hanno lo scopo di regolarne le funzioni. Ipotizzare che lo stesso possa valere per gli insiemi di organismi non è quindi troppo folle.

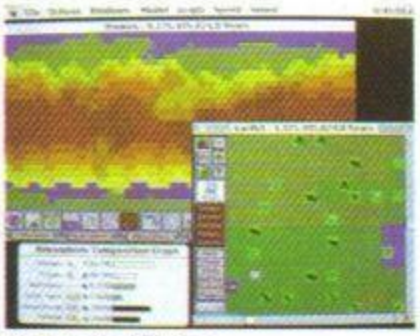
Il modello sul quale si basa *Sim Earth* comprende il "Principio di Gaia" (Gaia era la dea greca della Terra) - e in effetti uno degli scenari introduttivi è l'esempio semplificato creato da Lovelock per spiegare l'interpretazione ecologica globale. "Daisyworld" è un mondo popolato unicamente da due specie di margherite: quelle bianche e quelle nere. Le nere sono sensibili al calore, mentre le bianche sono sensibili alle basse temperature. I laureati in Scienze Naturali possono sedersi a tavolino e immaginare cosa può accadere in un simile mondo. Gli altri dovranno comprare *Sim Earth*! E cercare di giocare a *Sim Earth* con il "Principio di Gaia" disattivato significa dover affrontare problemi a non finire. Forse Lovelock era sulla strada giusta?

"Se pianificate per un anno, piantate riso. Se pianificate per dieci anni, piantate alberi. Se pianificate per cento anni, educate i vostri figli"

Antico Proverbio Cinese



Le finestre informative vi tengono aggiornati sui vostri progressi .



Un dettaglio dell'azione.

REGOLE E STRUMENTI

I principali componenti di questa simulazione appartengono a due categorie: le Regole - la logica del programma che determina cause ed effetti - e gli Strumenti, fattori variabili che è possibile alterare nel tentativo di creare un mondo personalizzato. Naturalmente, essendo una simulazione estremamente sofisticata, tra le variabili è inclusa la possibilità di alterare gli stessi principi fondamentali, come per esempio spegnere il Sole. Non molto salutare per il pianeta, ma sicuramente molto spettacolare!

Una volta deciso lo stile di gioco - e se vi annoiate di gestire un pianeta di tipo terrestre potete cimentarvi con pianeti di tipo marziano o venusiano - in un settore dello schermo viene generato e visualizzato un nuovo mondo mediante una mappa che utilizza la proiezione di Mercatore. Questo settore viene chiamato "WDA", *World Display Area* (l'area del mondo). Lungo la parte inferiore della WDA una serie di icone permette di visualizzare sulla mappa le informazioni più importanti riguardanti il pianeta.

Tramite la WDA è possibile sorvegliare costantemente gli avvenimenti e i cambiamenti del globo. Le informazioni disponibili rientrano in quattro categorie: Litosfera, Idrosfera, Atmosfera e Biosfera. Le icone mostrano rispettivamente Rilievo, Attuali Eventi Importanti, Vettori della Deriva Continentale, Temperatura degli Oceani, Correnti Marine, Temperatura dell'Atmosfera, Precipitazioni, Correnti Aeree, Densità della Popolazione Umana, Distribuzione dei Biomi e Diversità delle Specie Animali. Un'icona particolare permette di aumentare o diminuire il livello degli oceani per ispezionare il fondo oceanico. Tutte queste informazioni vengono mostrate in un formato facilmente assimilabile, mentre ulteriori informazioni appaiono in un piccolo grafico a destra delle icone.

Il mondo può anche essere mostrato come un globo, ma anche se è esteticamente attraente, la maggior parte dei Responsabili Planetari preferirà lavorare sulla proiezione di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È possibile scegliere il tipo di gioco preferito.

Mercatore, che mostra l'intero pianeta. A questo punto dovreste esservi fatti un'idea su cosa stia accadendo nel vostro pianeta - eventualmente il comando *View* (Vista Ravvicinata) permette di osservare più da vicino le diverse aree del pianeta. È da qui che il Responsabile Planetario può iniziare seriamente a intervenire.

In una colonna sulla sinistra di questa finestra c'è una fila di pulsanti che permette di selezionare ciò che viene mostrato sulla schermata ravvicinata (oceani, forme di vita, ecc...) e le informazioni, quali temperatura, ecc., che volete esaminare.

In alto a sinistra ci sono sei comandi che saranno utilizzati spesso per lasciare la propria impronta sul pianeta. Il primo in basso a sinistra mostra un menu che permette di scegliere e piazzare una nicchia ecologica sulla superficie del pianeta - un habitat per un organismo o una specie. Molti di essi si evolveranno naturalmente, ma non tutti secondo i desideri del giocatore.

Una volta creata una nicchia, il passo successivo è creare un po' di vita. Il pulsante in alto a sinistra mostra le diverse opzioni di Vita Marina, Vita Terrestre o Civiltà. Se le condizioni sul pianeta sono adatte, molte di queste si evolveranno naturalmente, ma forse voi avete in mente qualcosa di particolare.

LA TERRA A PORTATA DI CLICK

L'Area del Mondo è controllata tramite una serie di icone. Cliccando su una icona particolare si faranno apparire le informazioni specifiche sullo schermo. Le icone sono divise in 4 sezioni: Litosfera, Idrosfera, Atmosfera e Biosfera.

LITOSFERA

INFORMAZIONI SULLA CROSTA TERRESTRE

Mappa del Terreno: Mostra il rilievo terrestre e la distribuzione degli oceani.

Mappa degli Eventi: Indica eventi locali come terremoti o cadute di meteoriti.

Vettori di Deriva: Mostra la direzione e la velocità delle derive continentali.

IDROSFERA

INFORMAZIONI SUGLI OCEANI

InnalzareiAbbassare gli Oceani: Modifica il livello degli oceani e permette di vedere cosa accade sotto la superficie. Può essere utilizzato in combinazione con altre mappe.

Temperatura degli Oceani: Mostra la temperatura dell'acqua. Normalmente corrisponde alla temperatura dell'aria, ma le variazioni sono più lente.

Correnti Oceaniche: Mostra le principali correnti oceaniche che trasportano grandi quantità di calore sul pianeta.

ATMOSFERA

INFORMAZIONI SU CLIMA E ATMOSFERA

Temperatura dell'aria: Mostra la temperatura annuale media dell'aria. Il calore proviene dal Sole e secondariamente dalle correnti oceaniche.

Precipitazioni: Mostra le precipitazioni medie annuali. I livelli più alti sono normalmente concentrati intorno all'Equatore.

Correnti Aeree: Mostra le principali correnti aeree intorno al globo.

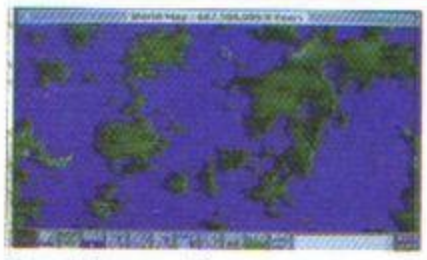
BIOSFERA

INFORMAZIONI SULLA VITA PLANETARIA

Densità della Popolazione Umana: Mostra la distribuzione degli umani sul pianeta - più alto è il livello tecnologico più scuro è il colore utilizzato.

Distribuzione dei Biomi: Mostra la distribuzione dei principali ecosistemi.

Differenziazione animale: Un colore più scuro indica un maggior numero di specie per acro.



Il mondo è veramente la vostra casa!

Infine c'è il Generatore di Eventi. Sono disponibili Uragani, Meteoriti, Maremoti, Vulcani, Esplosioni Nucleari, Terremoti e Pestilenze. I quattro Cavalieri dell'Apocalisse sono liberi di cavalcare a loro piacimento, specialmente se si sta giocando nella Terra dei nostri giorni. Nuclearizzare l'Italia? Non c'è problema. Certo, è da scienziati pazzi (se non di peggio), ma ci si rende conto che bastano poche esplosioni per vedere concretizzarsi lo spettro di un inverno nucleare. Certamente non è il modo migliore di favorire la vita sulla Terra!

Le persone che non dormono la notte chiedendosi cosa accadrebbe se il livello degli oceani fosse più alto o più basso possono fare uso dell'icona apposita. L'icona "Manina" permette di spostare qua e là le forme di vita (ottimo metodo per separare due tribù rivali), e il "Punto Interrogativo" mostra un rapporto dettagliato sulla situazione dell'area selezionata.

Giocherellare con un pianeta, però, ha il suo prezzo. Il Limite Complessivo di Interferenza Planetaria varia secondo il livello di difficoltà selezionato, ma funziona esattamente come i fondi disponibili in *Sim City*. Tentare grosse imprese come creare una civiltà tecnologica nel Periodo Cambriano costa parecchio e non durerà molto. Eliminare i problemi più importanti di un ecosistema costa meno e ha maggiori probabilità di produrre risultati.

Quella che avete letto è la semplice descrizione dei comandi ma, come in *Sim City*, la vera gioia di *Sim Earth* consiste nel sedersi davanti al computer, caricare il gioco ed esplorare la complessità del modello. Assistere semplicemente all'evoluzione del nostro pianeta dall'Era Azoica ai nostri giorni, seguendo con i propri occhi la nascita dei continenti e delle forme di vita, è un'esperienza notevole. A questo punto inevitabilmente si inizia a pensare: "Bene, ma cosa sarebbe successo se..."

Lo scopo dichiarato del gioco è coltivare una specie tecnologica che riesca ad andarsene dal pianeta e a iniziare nuovamente il ciclo della vita su un altro - ma basta impadronirsi del sistema di comandi per iniziare a pensare a obiettivi personalizzati.

La Ocean ha ottenuto i diritti di *Sim Earth* per il mercato europeo, persuadendo la Maxis a realizzarne una versione per CDTV - attesa per il prossimo anno.

Affascinante, coinvolgente e - oseremmo dire - educativo? No. "Informativo" e' un aggettivo più corretto. *Sim Earth* ha il potenziale per diventare più di un semplice seguito di *Sim City* e nell'attuale clima "verde" che pervade il mondo ha le potenzialità per trovare un pubblico molto più vasto di quello dei soli videogiocatori.

I comandi della finestra View.

Interventi su scala globale: e se la Spagna fosse tutta una palude?

Il pianeta presenta forme di vita, Jim, ma diverse da quelle previste...

Epidemia in Portogallo, test nucleari in Argentina e Tsunami su Tokio...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	INIZIO '91
AMIGA	prezzo nc	INIZIO '91
PC	prezzo nc	FINE '90
MAC	prezzo nc	IMMINENTE
CDTV	prezzo nc	INIZIO '91

Sono in sviluppo altre versioni.

PREOCCUPATI PER IL MONDO?

Atlante di Gaia, un pianeta da salvare illustra con mappe e grafici il pianeta Gaia, cioè la terra secondo la teoria di Jim Lovelock. L'atlante comprende 272 pagine ed è diviso in sette sezioni ognuna delle quali viene considerata da tre punti di vista: risorse potenziali, crisi e alternative gestionali. È pubblicato dalla Zanichelli e costa 38000 lire

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA SETTEMBRE
C64 - D. e C.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

ACCOLADE

Disponibile per:
AMIGA·PC Ms/Dos·
COMMODORE C64 disco e cassetta.

http://www.oldgamesitalia.net/

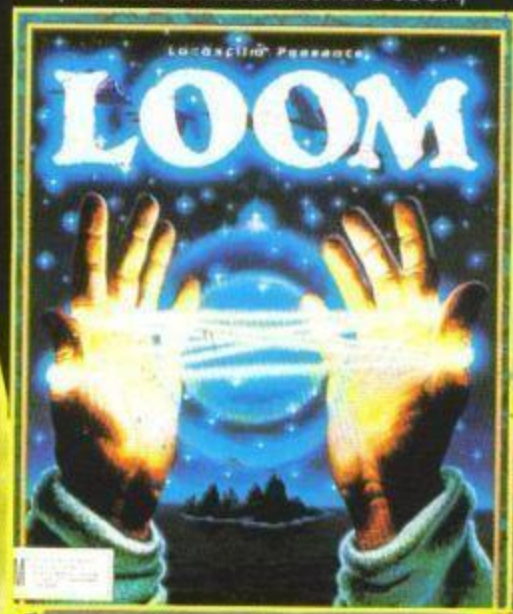
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

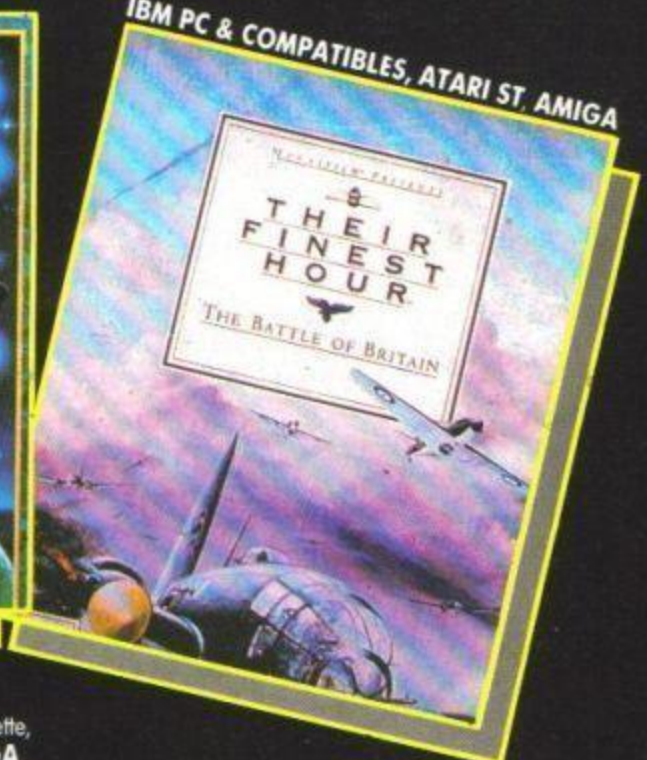
THE FUTURE IS...

AMSTRAD Cassette & Disk, **SPECTRUM** Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, **ATARI ST, AMIGA,**
IBM PC & COMPATIBLES

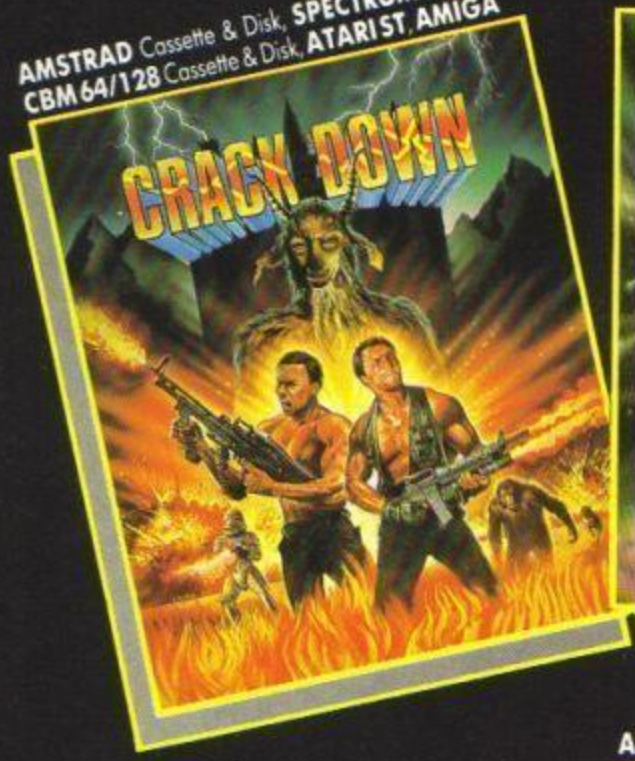
IBM PC & COMPATIBLES.
(ATARI ST & AMIGA COMING SOON)



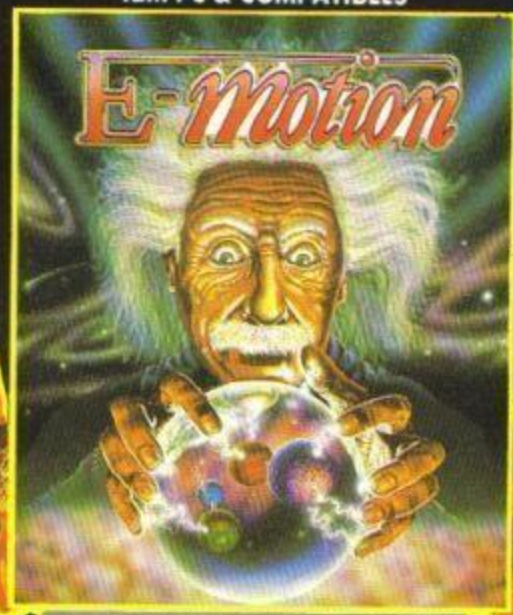
IBM PC & COMPATIBLES, ATARI ST, AMIGA



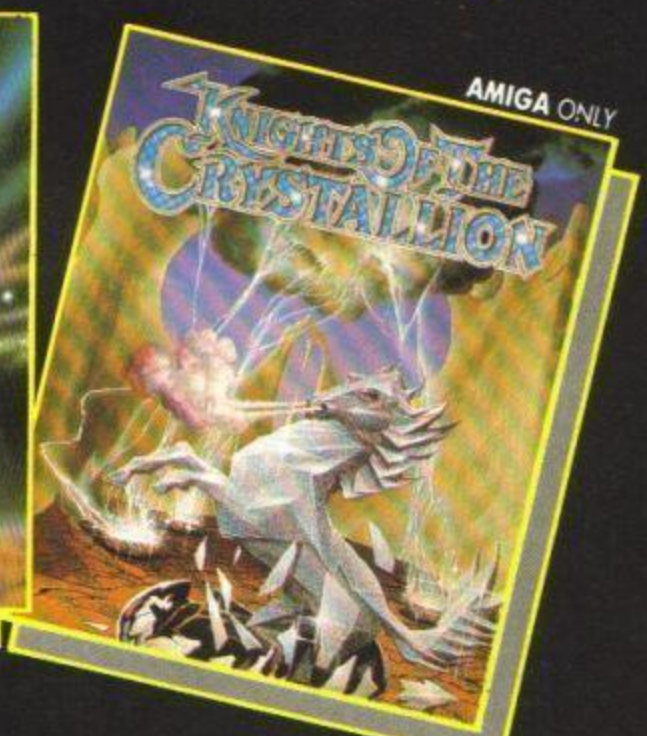
AMSTRAD Cassette & Disk, **SPECTRUM** Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, **ATARI ST, AMIGA**



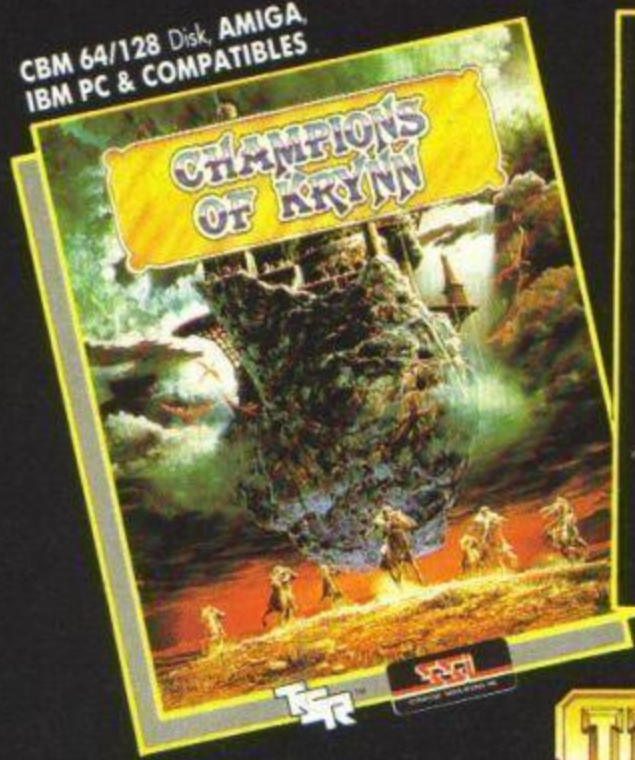
AMSTRAD Cassette & Disk, **SPECTRUM** Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, **ATARI ST, AMIGA,**
IBM PC & COMPATIBLES



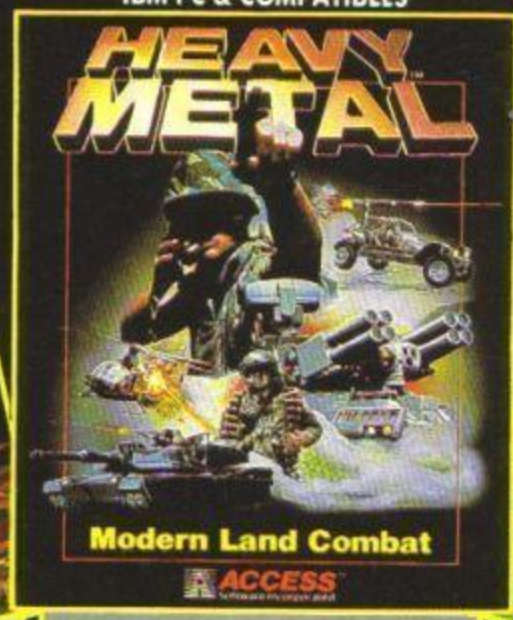
AMIGA ONLY



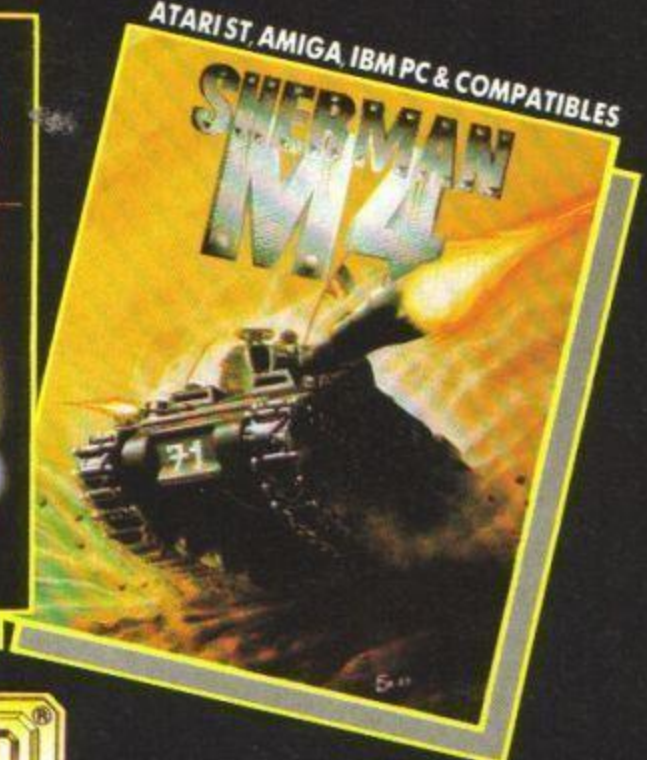
CBM 64/128 Disk, **AMIGA,**
IBM PC & COMPATIBLES



AMSTRAD Cassette & Disk, **SPECTRUM** Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, **ATARI ST, AMIGA,**
IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prove su Schermo

LA GUIDA DEFINITIVA AI GIOCHI!

Le Prove su Schermo sono state pensate per prepararvi ai giochi del futuro. Per questo abbiamo diviso la rubrica in tre parti. Recensiamo e vi presentiamo in anteprima gli ultimi giochi usciti nelle varie parti del mondo...dall'Italia all'Inghilterra, dalla Francia alla Germania, dall'URSS alla Spagna, dagli USA al Giappone. Nessun'altra rivista vi offre una guida così completa come quella di K.

Nella prima parte troverete le recensioni dei giochi per COMPUTER in tutti i principali formati. Poi c'è la parte per le CONSOLE con le ultime uscite dei videogiochi su cartuccia.

La terza parte verrà inaugurata il mese prossimo e sarà dedicata ai giochi per CD - il formato del futuro. K è *la prima rivista in Italia* in grado di offrirvi una copertura completa dei giochi dell'oggi e del domani.

K-VOTO!

Domanda: Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?

Risposta: la curva CIP – il cuore del **Sistema di Valutazione di K.**

Ciascuna recensione include una nuova curva CIP (vedi box "Potenza della CIP") e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

GRAFICA

Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo in considerazione i limiti di ciascuna macchina.

AUDIO

Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine limitate come lo Spectrum e il PC se vengono superati i limiti intrinseci del computer.

FATTORE QI

Altrimenti detto Fattore "materia grigia". QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. Notate che i lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

FATTORE K

In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero materia grigia, ma sono notevolmente coinvolgenti. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

K-VOTO

Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo. Ecco una guida generale al significato dei voti:

900+ Un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sotto 100 Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

NUOVI MARCHI DI QUALITÀ

K ha introdotto 4 nuovi "stemmi" per segnalare i vari aspetti positivi di un nuovo gioco. Se un gioco supera realmente le barriere in sonoro, grafica od originalità troverete l'appropriato K-marchio nella recensione. A meno che non sia veramente pessimo - nel qual caso si meriterà un K-bidone. Case di software siete avvertite!

RIQUADRI VERSIONI

Questi coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, all'audio, ai problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer, ma la versione è prevista verrà trattata in un numero seccessivo.

Lo caricherete in continuazione. Il bello dei prodotti Cinemaware è che durano a lungo perché ogni volta sono un gioco nuovo, e c'è abbastanza da tenervi impegnati per un po'. Quindi il vostro interesse viene subito stimolato e prevedo che tornerete a giocarlo anche dopo un anno con una lacrima furtiva negli occhi.

POTENZA DELLA CIP

La CIP – *Curva d'Interesse Previsto* – è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la CIP è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un **minuto**, un'**ora**, un **giorno**, una **settimana**, un **mese** e un **anno**. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Significa che è un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

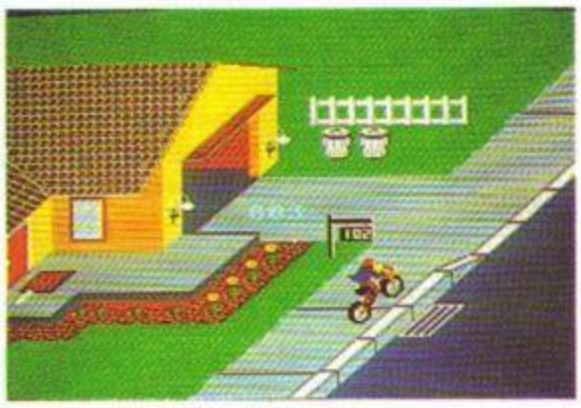
K PROMETTE CHE...

1. A differenza di altre riviste, **NON** recensirà giochi non terminati. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalla dicitura **Anteprima** in alto alla pagina e non vengono valutate con il K-Voto.

2. Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

3. Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento nel decidere al momento dell'acquisto.

Project X – K è stata così veloce da proporvi l'anteprima prima che la Mindscape avesse il tempo di decidere il nome del gioco. Stiamo parlando dell'ultimo lavoro di Tony Crowther, quello di Monty Mole e Bombuzal, che ha realizzato un nuovo gioco per 16-bit con livelli infiniti e che ...ope.



Il classico Paperboy sta per arrivare sul Sega Master System - le recensioni delle console sono a pagina 62 e 63 con Tetris e Thunderforce III per Megadrive e Batman per Nintendo e Gameboy.

Rise of the Dragon – dal mese prossimo la sezione speciale dedicata ai CD. Parleremo del nuovo gioco prodotto dalla Sierra on Line e dalla Dynamix per la Enteractive Entertainment. Dei piccoli film da giocare oltre che su PC, Amiga, St, Macintosh anche su CD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Attraverso una fitta cintura di asteroidi

WINGLEADER

La ORIGIN si getta nell'iperspazio con un simulatore in 3D cinematografico di battaglie spaziali del mondo

PC	L69000d	AUTUNNO
AMIGA	prezzo nc	INIZIO '91
ATARI ST	prezzo nc	INIZIO '91
Non sono previste altre versioni		

randiosa grafica tridimensionale. Sonoro stereofonico spaziale. Una nuova esperienza cinematica di gioco!" È quel che promettono quelli della Origin col loro nuovo gioco, *Wingleader*. E non scherzano affatto. *Wingleader* è stato il gioco più ammirato del recente Summer Consumer Electronics Show di Chicago.

La Origin ha già conquistato migliaia di fan dei giochi di ruolo grazie alla serie di *Ultima*. Ora la grande casa di software texana ha preso di mira i giocatori di sparatutto, puntando su qualcosa di speciale e di un po' più sofisticato.

Wingleader ne è il risultato. Il gioco combina un'azione sparatutto tridimensionale con l'impatto audio-visivo di film di fantascienza come *Galactica*, *Guerre Stellari* e *Giochi Stellari*. Purtroppo le fotografie di queste pagine non riescono a rendere l'idea del movimento."*Wingleader* dev'essere visto e sentito per poterci credere".

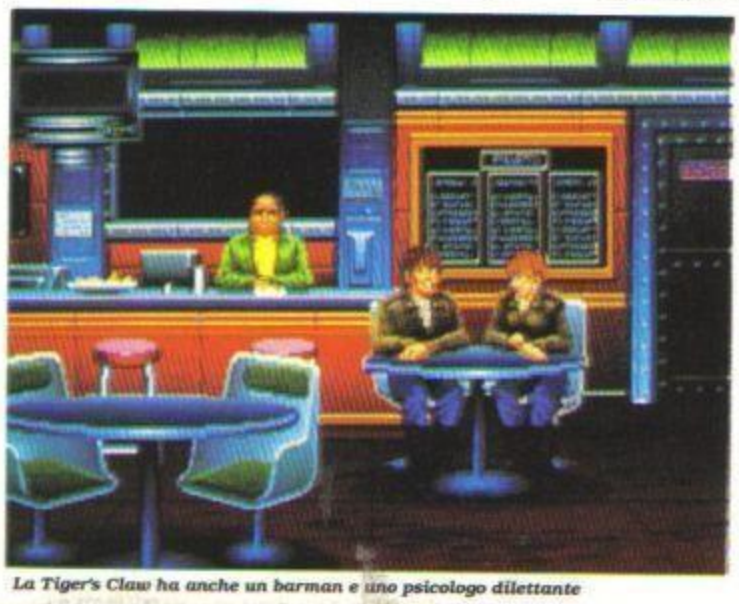
GUERRE SPAZIALI

"Nel ventisettesimo secolo, il genere umano è impegnato in una terribile guerra con i Kilrathi, una malvagia e bellicosa razza aliena. A combattere sul campo sono i coraggiosi piloti della Confederazione Terrestre, che affrontano le navi da guerra kilrathiane nei loro veloci, armatissimi caccia stellari monoposto. Mentre i fedeli piloti combattono al suo fianco, l'impavido caposquadriglia (il *Wingleader*)dà battaglia agli assi kilrathi in feroci duelli aerei nello spazio profondo per il futuro dell'umanità" Voi siete *Wingleader* (e ti pareva?, ndr).

Le sequenze cinematografiche di lancio e di attracco scaraventano il giocatore nell'azione pura!

"Nel gioco si conducono ardite missioni contro i caccia, le navi da guerra e da trasporto e le stazioni spaziali dei kilrathi. Ma non si è soli nello spazio. In ogni missione si ha un fedele pilota, scelto da una rosa di otto, al proprio fianco. Ognuno ha una propria personalità e un proprio stile di volo, delle particolarità e priorità individuali. Un pilota è un impareggiabile alleato, ed è guidato dai comandi del giocatore e dagli obiettivi della missione".

"Durante la guerra si pilotano quattro diversi caccia della Confederazione Terrestre. L'Hornet, lo Scimitar, il Rapier e il Raptor hanno ciascuno il proprio arsenale e le proprie caratteristiche di volo. Si ha a che fare con un simile assortimento di caccia anche sul fronte kilrathiano - caccia leggeri, veloci e poco armati , affidabili caccia medi, e caccia pesanti con un'ampia dotazione di missili".



La Tiger's Claw ha anche un barman e uno psicologo dilettante

"Quando inizia il combattimento col nemico si può aprire il fuoco con i missili intelligenti - a Riconoscimento di Sagoma o a Codice Identificativo - capaci di in-seguire autonomamente un bersaglio. Oppure si possono utilizzare le bocche da fuoco - laser, cannoni neutronici, cannoni a spinta di massa. Se si riesce a piazzarsi dietro l'avversario, si può puntare un missile a ricerca calorica sul suo sistema di scarico e stare a guardare. E per il colpo finale, si potrebbe optare per un missile 'Dead-Fire', che manca di sensori di auto-puntamento ma incorpora la più potente testata di tutto l'arsenale a propria disposizione".

Naturalmente i piloti kilrathiani non staranno fermi mentre vengono attaccati". I caccia nemici sono controllati da un'avanzatissimo sistema di intelligenza artificiale. Li si può veder fare incredibili manovre acrobatiche - 'figure' come l'Immelmann o la Y tagliata - durante l'avvicinamento".

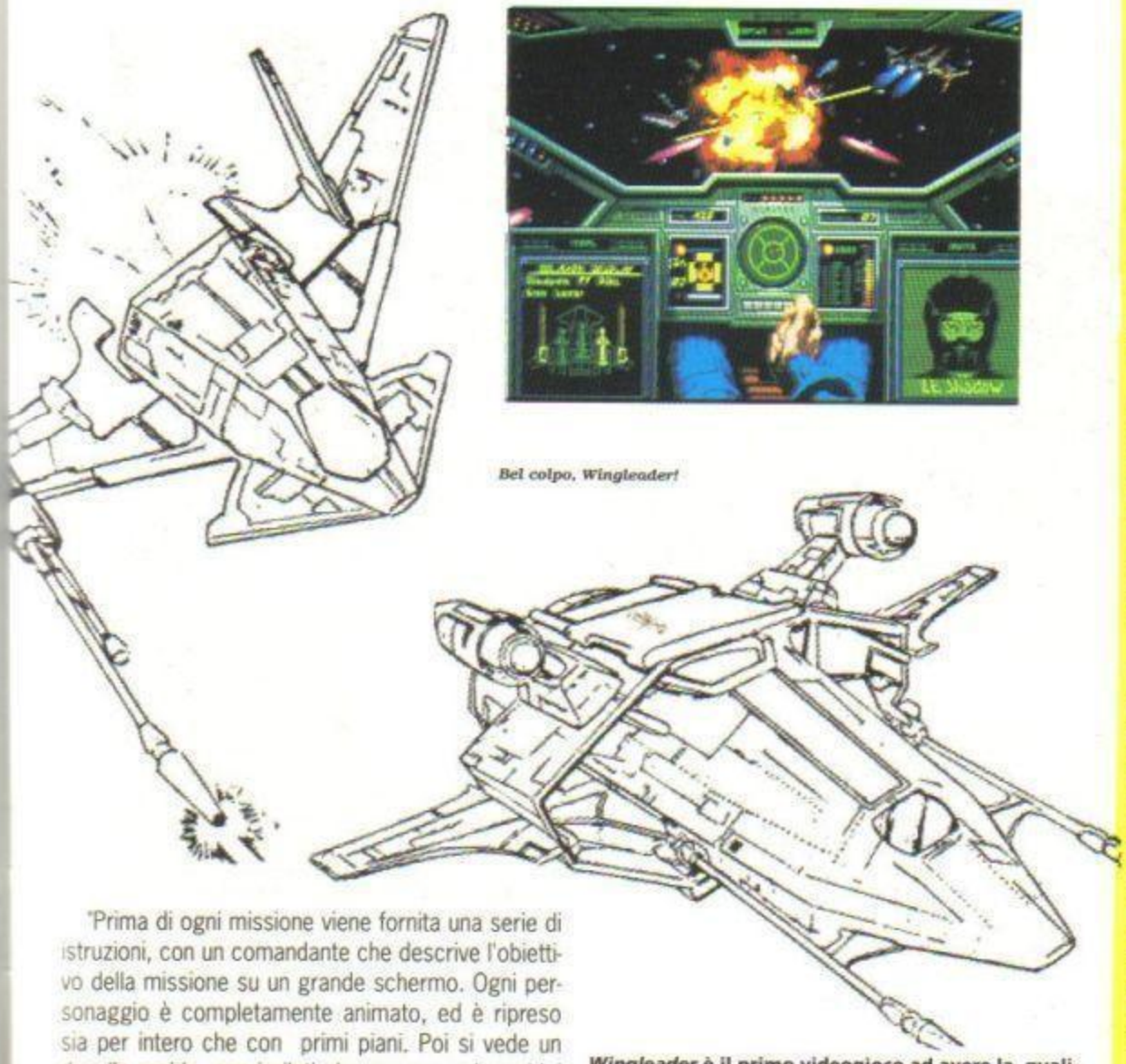
"Ma ci sono altre cose nel gioco oltre ai caccia . Si attaccano e difendono astronavi di ogni tipo, dalle piccole corvette navi da trasporto, dalle immense corazzate alle basi stellari. È molto importante proteggere la propria nave madre, la Tiger's Claw, durante i combattimenti con le navi da guerra Kilrathi. Se la Claw viene distrutta, il giocatore si ritrova nello spazio profondo con solo qualche ora d'aria e nessun luogo in cui andare."

UN'ESPERIENZA CINEMATOGRAFICA

"La Origin ha incluso in *Wingleader* parecchie sequenze animate cinematografiche e interattive, che costituiscono lo scenario e la cornice dei combattimenti ravvicinati. In queste sequenze si incontra l'equipaggio della Tiger's Claw e si visitano gli hangar, i condotti di lancio e le rampe d'atterraggio della grande astronave".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Bel colpo, Wingleader!

Wingleader **è il primo videogioco ad avere la qualità audiovisiva di film come *Guerre Stellari, Galactica* e *Giochi Stellari.***

"Prima di ogni missione viene fornita una serie di istruzioni, con un comandante che descrive l'obiettivo della missione su un grande schermo. Ogni personaggio è completamente animato, ed è ripreso sia per intero che con primi piani. Poi si vede un decollo rapido, con i piloti che corrono nei corridoi verso i loro caccia. La sequenza di lancio mostra la nave del giocatore lanciata a tutta velocità nello spazio da un binario magnetico".

"Una volta nello spazio, le sequenze animate sfruttano la particolare tecnica 3D di *Wingleader* per offrire spezzoni cinematografici che conferiscono un certo pathos agli eventi. Se la rotta prevede l'attraversamento di grandi spazi vuoti si può inserire il pilota automatico - verrà inquadrato il pilota a bordo della sua astronave che schizza attraverso lo schermo. Quando si arriva a destinazione il computer cede nuovamente il governo della nave al giocatore".

"Quando la navicella riceve un colpo letale, si vedono sprizzare scintille dal pannello di controllo. Poi l'inquadratura passa alla visuale esterna e si vede il caccia allontanarsi senza più possibilità di controllo. In seguito la 'telecamera' ritorna all'interno della nave a inquadrare il pilota, che si copre la faccia per proteggersi dall'esplosione".

"Per enfatizzare la sensazione cinematografica di *Wingleader*, la Origin si è valsa dell'opera di George Alistar Sanger - un compositore e arrangiatore professionista meglio conosciuto come 'Il Grassone' - per la realizzazione di una colonna sonora da film per il gioco. Oltre al tema principale di *Wingleader*, sono stati preparati vari stacchi musicali da associare a specifici eventi e condizioni di gioco. A seconda dell'andamento della battaglia il programma seleziona e suona una musica particolare - per esempio il frenetico Tema della Battaglia che accompagna i duelli nello spazio aumenta in ritmo e complessità man mano che l'azione diventa più concitata. Un 'crescendo' segna la morte di un compagno, un requiem il decesso del giocatore".

"Insieme con la musica da film, *Wingleader* offre un'ampia gamma di effetti sonori attentamente selezionati per le astronavi, le armi e le esplosioni. Il gioco inoltre propone effetti sonori in stereo per chi possiede le schede sonore adatte. Le esplosioni rimbombano da una cassa o dall'altra a seconda del loro punto di origine, e il rumore del motore dei caccia nemici passa da una cassa all'altra quando questi attraversano il campo visivo del giocatore".

Wingleader uscirà per PC in autunno. Il gioco sarà su sette dischi da 5.25" o quattro da 3.5". Sarà compatibile con le schede grafiche Tandy, EGA, VGA e MCGA e le schede sonore AdLib, Soundblaster, Roland MT-32, LAPC-1 e Tandy 3-Voice. Le versioni Amiga e ST sono previste entro la fine dell'anno. Giocare *Wingleader* sarà come interpretare un film.

I drammatici ultimi attimi della sequenza della vostra morte

PRONTI PER IL LANCIO

Il creatore di *Wingleader* è Chris Roberts, autore di *Match Day, Times of Lore* e *Bad Blood*.

"Quando Roberts si mise a scrivere *Wingleader*, il suo scopo era di creare il più eccitante e realistico simulatore 3D di battaglia spaziale di tutti i tempi".

"Roberts era insoddisfatto dei sistemi grafici usati per creare poligoni pieni usati dai simulatori già esistenti. Voleva più dettagli e più realismo. L'ovvia alternativa era la grafica in bitmap, ma l'immagazzinamento dei dati è un grande problema per questo tipo di soluzione grafica. Se un sistema basato su poligoni immagazzina solo una versione dell'oggetto in memoria, un sistema in bitmap richiede un'immagine separata per ogni inquadratura dell'oggetto. Per superare il problema Roberts ideò allora un sistema per muovere gli oggetti in bitmap nello spazio tridimensionale".

"Ogni nave è stata disegnata su carta e poi inserita come forma tridimensionale su computer. Poi sono state generate dozzine di visuali in ray-tracing di questo modello tridimensionale che sono state salvate come immagini in bitmap. Alla fine dei grafici hanno ritoccato a mano le immagini in ray-tracing rifinendole e aggiungendo dettagli. Le immagini in bitmap risultanti sono molto più realistiche di qualsiasi altra figura poligonale grazie alla presenza di chiaroscuri, ombreggiature, superfici curve, decorazioni e dettagli che solo la grafica VGA a 256 colori rende possibili".

"Dopo aver 'bit-mappato' le navi che potevano essere viste da qualsiasi angolazione, Roberts cominciò a lavorare alla routine che le avrebbe fatte muovere nello spazio. Uno schema di movimento a vettori ruota e sposta le figure relativamente alla nave e al punto di vista del giocatore. Le routine di ingrandimento e rotazione riorientano l'immagine grafica della nave".

"Unite, queste funzioni consentono al programmatore di porre la 'telecamera' in ogni punto dello spazio e di puntarla in qualsiasi direzione. Il computer, che ha già calcolato posizione e vettore (direzione e velocità) di tutti gli oggetti, determina poi quali oggetti siano visibili, seleziona l'inquadratura appropriata di ognuno di essi; li converte in prospettiva e ruota quella visuale per riflettere la distanza dell'oggetto dalla telecamera e il suo vettore".

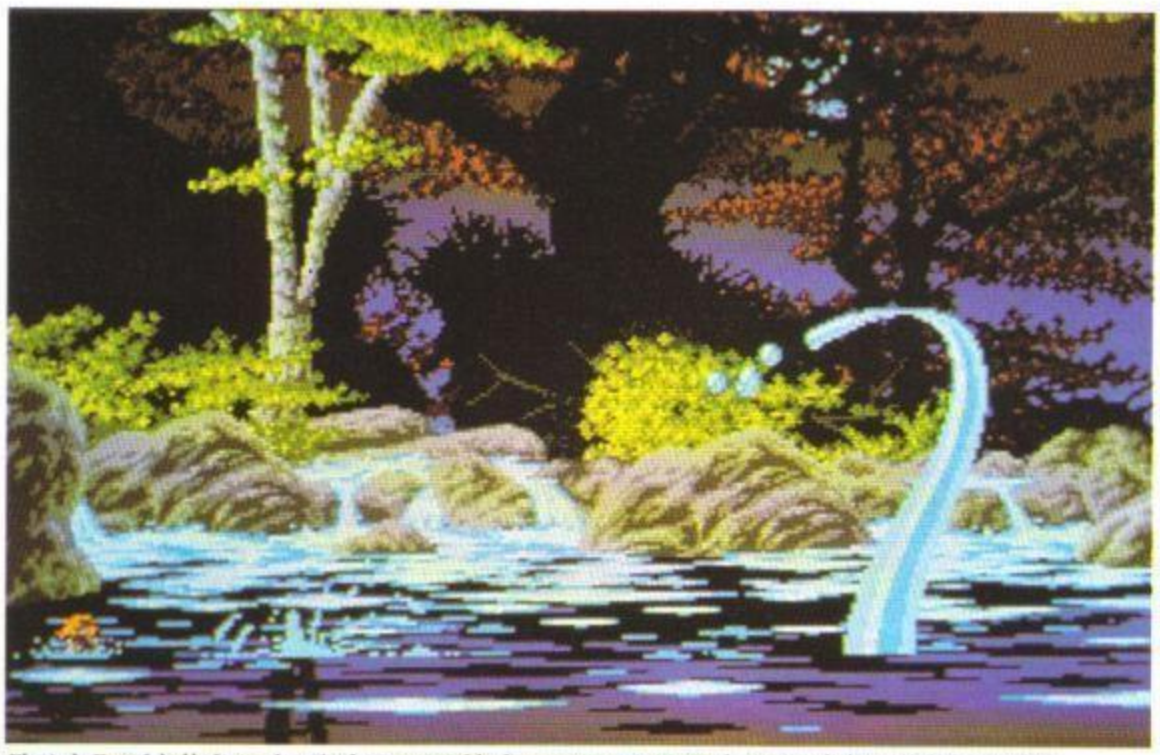
"Di conseguenza, questo sistema così duttile permette a *Wingleader* di proporre una grande varietà di inquadrature fra cui quella frontale, posteriore, destra e sinistra, quella in coda e quella tattica (cioè una visuale che mostri la nave del giocatore e i suoi nemici indipendentemente dalle rispettive posizioni), quella dal missile (che s'interrompe quando si raggiunge il bersaglio) e quella cinematografica(che propone drammatiche sequenze in terza persona con campi lunghi e primi piani durante gli scontri ravvicinati)".

"Per l'animazione dei personaggi, Roberts ha copiato la tecnica cinematografica del rotoscopio, facendo recitare veri attori e riprendendoli su nastro. Le immagini sono poi passate per le mani dei grafici della Origin, che hanno ridefinito e migliorato ogni sequenza animata per includerla nel gioco. Come per le astronavi nello spazio esterno, anche queste sequenze cinematografiche danno il massimo con i 256 colori consentiti dalla VGA".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Niente in Unreal è ciò che sembra. Anche uno specchio d'acqua apparentemente innocuo può riservare delle sorprese.

UNREAL

Una veloce sbirciata alla nuova avventura dinamica della UBI SOFT che utilizza grafica bidimensionale e tridimensionale

Aquanto sembra una trama incomprensibile è oggigiorno di rigore nei giochi fantasy, e la più recente realizzazione della Ubi Soft non fa eccezione. La trama di *Unreal* si presenta come una miscela alquanto caotica di tutte le fantasie scritte fino a oggi dalla Disney. In sostanza l'idea è di impersonare un tal Targan, che deve salvare l'anima gemella Isolde dalle grinfie del Protettore del Male con l'aiuto di un drago amico. A dare una mano c'è anche un vecchio mago (lo sconfitto Protettore del Bene).

Il gioco ha nove sezioni in tutto, cinque delle quali in 3D intervallate da quattro in 2D a scorrimento parallattico. Si hanno così due stili grafici molto diversi, che offrono una maggiore varietà e un gioco piuttosto vivace, così da prevenire l'insorgere prematuro della noia.

Nelle sezioni in 3D si dirige il drago facendolo volare a destra e a manca su di un paesaggio in rapido scorrimento mentre si cerca di distruggere strada facendo quante più creature possibile. "Rapidità" è la parola chiave in questo gioco - la velocità ottenuta dai programmatori ha veramente dell'incredibile. Per ottenere questo risultato è stato però necessario sacrificare parte della risoluzione, così gli oggetti sono un po' "cubettosi", soprattutto quando sono in primo piano. Lungo la strada ci sono anche dei bonus da raccogliere, ma se si vuole raggiungerli spesso si rischia la pelle. Ovviamente, l'effetto è una maggiore potenza di fuoco e gli altri soliti extra.

Le sezioni in 2D sono molto più strategiche delle aree "sparatutto" in 3D. Vi è un certo numero di rompicapi da risolvere se si vuole raggiungere il livello successivo. È in queste sezioni che la grafica di *Unreal* rende il massimo. Si avrà l'acquolina in bocca all'apparire di ogni nuova schermata - un vero paradiso.

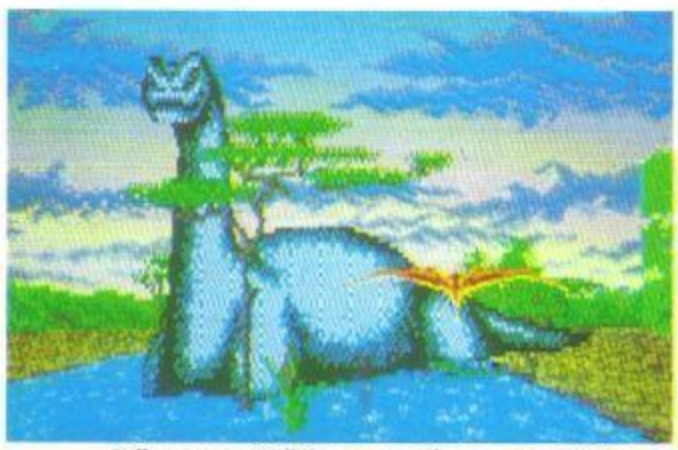
Con la sua miscela di aree a due e tre dimensioni e una buona combinazione tra azione arcade tradizionale e risoluzione di problemi, *Unreal* potrebbe benissimo avere un enorme successo. Il prossimo mese naturalmente vi daremo la recensione del gioco finito, nella quale decideremo se sia arrivato "il momento di gloria" anche per la Ubi Soft.

Gli sfondi parallattici sono superbamente dettagliati e sono integrati da sprite animati perfettamente.

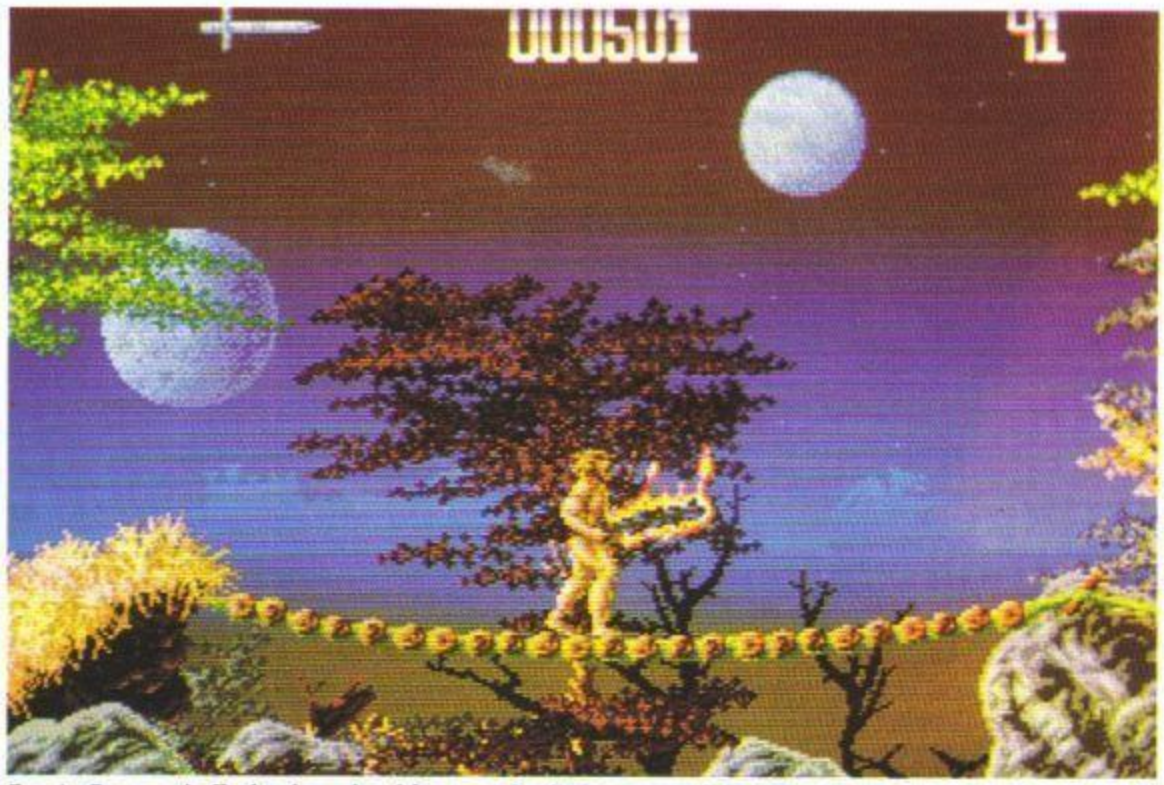
UNREAL È IL MIGLIORE ?

La Ubi Soft ha scelto di fare un confronto tra il proprio gioco e *Shadow of the Beast* della Psygnosis. Ci sono indubbiamente delle similitudini, ma in un testa-a-testa nessuno dei due prevale sull'altro. La grafica di *Beast* ha un vantaggio in termini di qualità tecnica (sebbene non in quella artistica), mentre *Unreal* ha un piccolo margine di vantaggio nella giocabilità.

Sebbene i programmatori abbiano scelto di far uso di solo due livelli di scorrimento parallattico in contrasto al massimo storico di tredici di *Beast*, ciò ha permesso loro di essere più generosi con i dettagli, come pure di ottenere una migliore interazione con gli oggetti del gioco. Anche se le sequenze grafiche non sono realizzate con una qualità pari a quella di *Beast*, il loro stile cattura immediatamente. Le sezioni in 2D hanno un'insolita atmosfera eterea che compensa perfettamente le sezioni 3D dal passo più veloce.



Nella sequenza 3D il drago spesso viene sovrastato dalle enormi creature provenienti dal passato...



Il nostro Targan può affondare la spada nel fuoco e rendere l'azione ancora più incandescente...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTO X

Questa volta abbiamo superato noi stessi. K vi presenta in anteprima un gioco della MINDSCAPE tanto nuovo da non avere ancora un nome.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
PC	L49000d	DICEMBRE
Non sono previste altre versioni		

Project X è l'ultimo lavoro del vetarano della programmazione Tony Crowther, ed è un gioco con livelli infiniti.

Con oltre un anno di lavorazione alle spalle, *Project X* è qualcosa di completamente nuovo per l'autore che ha già firmato classici per C64 quali *Loco, Blagger* e *Monty Mole*.

Project X non solo è il suo primo lavoro integrale per 16-bit (in precedenza aveva disegnato alcuni livelli di *Bombuzal*), ma anche il suo primo gioco di ruolo.

Le capacità dei droidi si modificano impiegando un semplice sistema di icone.

Spiega Crowther: "L'anno scorso mi sono esaltato con i giochi di ruolo della Electronic Arts". Con un simile entusiasmo per i GdR, non c'è voluto molto perché decidesse di dire la sua anche in questo genere di giochi. "*Wasteland* della EA è stata una grande ispirazione - in pratica è stato il gioco che mi ha convinto a fare il grande passo."

"*Dungeon Master* è l'unico altro gioco di ruolo pubblicato sino ad oggi che offre una simile complessità al giocatore e, soprattutto, una simile atmosfera. Ho intenzione di inserire queste caratteristiche anche in *Project X*," dice Crowther.

"La trama del gioco verrà sviluppato in un racconto fantascientifico che verrà inserito nella confezione. Eccone un riassunto. Venite imprigionati in una enorme fortezza galattica che orbita nelle più remote profondità dello spazio. Vi venite imprigionati solo perché siete pericolosi - l'uomo più malvagio della galassia. Tenuto in animazione sospesa criogenicamente per duecento anni, venite risvegliati da un errore del computer di bordo. Poi trovate una valigetta contenente un computer e cominciate a contattare il mondo esterno. Così comincia una lenta fuga verso la libertà. Il problema è che non sapete chi siete, dove siete e nemmeno cosa fare una volta che sarete liberi."

Lo schermo video in cima al quadro permete di usare vari componenti elettronici come ad esempio degli scanner.

In sostanza *Project X* è un sofisticato gioco di labirinto in 3D controllato da icone. "Guidate quattro droidi nelle 10 basi che tengono la fortezza in un'orbita stazionaria. Questi devono superare di nascosto tutti i sistemi di sorveglianza delle basi e distruggere la centrale energetica di ognuna di esse. Si usano i droidi per rubare un'astronave - e arrivare alla base successiva il più presto possibile. Il problema è che ci vuole poco perché la gente si accorga della vostra fuga. All'inizio i quattro droidi sono delle semplici strutture - è il giocatore che deve migliorare il loro livello di destrezza, abilità tecnica e di combattimento corpo a corpo."

"I droidi possono venire a capo di un'enorme quantità di armi, tecnologie e attrezzature informatiche. Ogni droide è formato da componenti - *Project X* è l'unico gioco che permette di cambiarsi le gambe se queste non si muovono abbastanza velocemente! Delle teste migliori forniscono una vista più acuta e un campo uditivo più ampio.

Il gioco comprende anche opzioni per controllare una quantità di visuali - è possibile ad esempio posizionare una telecamera in un corridoio lontano dal droide per tenere d'occhio quel che passa nel suo campo visivo."

Forse il concetto originale più rivolusionario di *Project X* è la tecnica impiegata da Crowther per generare le mappe del gioco. "Il mio programma *Architect* produce tutte le mappe del gioco automaticamente. Il computer costruisce mondi senza fine. Il risultato è che il gioco ha un numero infinito di livelli."

I nemici sono di tutte le forme e dimensioni, da questo gigantesco carro armato a draghi sputafuoco.

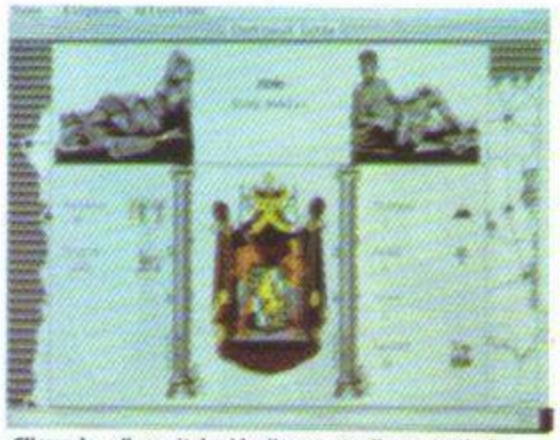
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

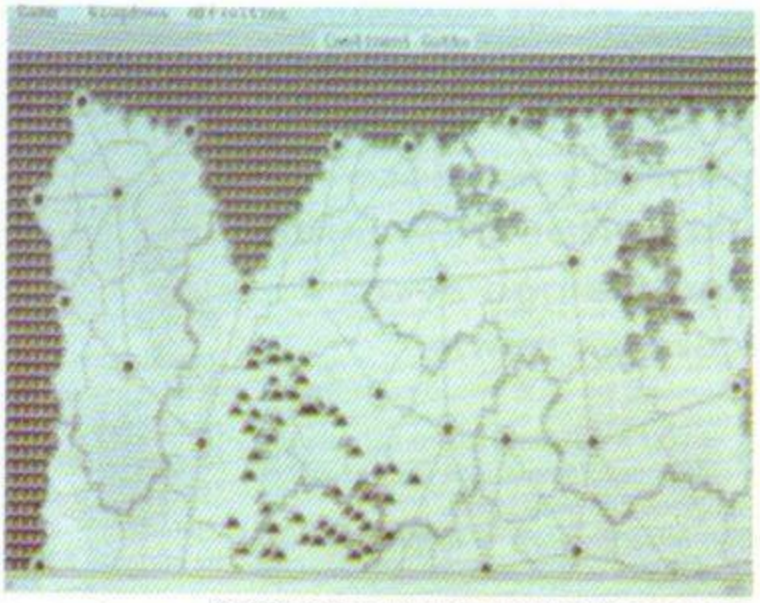
http://www.oldgamesitalia.net/

THE GLOBAL DILEMMA: GUNS OR BUTTER

La MINDSCAPE vi insegna come gestire un'economia di guerra e contemporaneamente come conquistare il mondo.



Cliccando sulla capitale si ha il rapporto di una provincia.



Niente male per un continente generato casualmente, vero ? La doppia linea mostra i confini da espandere.

Chris Crawford si è fatto un nome come disegnatore di programmi che potrebbero essere definiti giochi per persone riflessive e *Guns or Butter* non fa altro che rinforzare questa sua reputazione. Si potrebbe definire quasi un seguito del suo famoso *Balance of Power* dove si dovevano gestire e manipolare fattori economici e politici non molto diversi da quelli che vengono affrontati quotidianamente dai moderni capi di stato.

Anche *Guns or Butter* è basato sulla gestione economica di uno stato ma, invece di cercare di raggiungere una stabile situazione politica, lo scopo da perseguire è la conquista del mondo. Per raggiungere questo fine si devono prendere alcune decisioni molto difficili come quante risorse umane si possono impiegare nello sforzo bellico oppure come conciliare la produzione interna con le necessità del paese. In fondo la popolazione deve anche mangiare... Ecco quindi l'affacciarsi del famoso dilemma : burro o cannoni ?

Al contrario di *Balance of Power*, *Guns or Butter* non è ambientato sulla Terra. Il gioco si svolge su continenti generati casualmente, divisi in paesi a loro volta suddivisi in province contenenti ciascuna una città. Alcune province sono collegate per mezzo di strade mentre altre sono isolate.

Naturalmente vengono prese in considerazione anche le diverse zone naturali come montagne, foreste e deserti che ostacolano gli eserciti intralciando i loro troppo facili sogni di conquista.

Una cosa che non si trova nel gioco sono i fiumi ed i mari. Per evitare di complicare ulteriormente il gioco il potenziale navale è stato completamente scartato e l'acqua non riveste alcuna importanza.

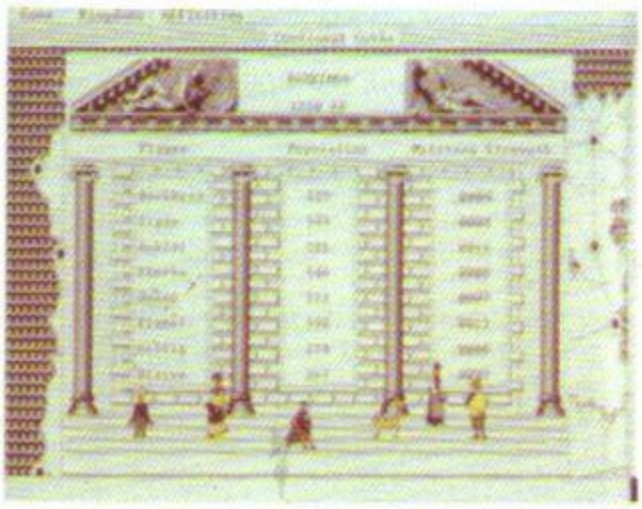
Il gioco è diviso in quattro o cinque fasi a seconda del livello di gioco (ce ne sono tre: principiante, intermedio ed esperto). La fase economica è la più importante e difficile da gestire perché è durante questa fase che si decide come ripartire le risorse umane e naturali. Questa ripartizione avviene scegliendo una percentuale di forza lavoro da assegnare alla produzione di beni essenziali che vanno dagli attrezzi per il lavoro nei campi alle armi (in questo gioco sono diventate un bene essenziale...). Naturalmente ogni cosa è collegata e se si aumenta la produzione di attrezzi per l'agricoltura aumenterà di conseguenza l'estrazione di ferro e l'abbattimento di alberi, elementi necessari alla produzione di zappe ed affini.

Il numero di uomini destinati alla produzione di cibo è fisso (la popolazione deve comunque mangiare) ma se la gestione dell'economia è oculata genera un surplus di alimenti che porta ad una crescita più rapida della popolazione. Più la popolazione è vasta, più beni di consumo si possono produrre e più l'esercito cresce. Non dimentichiamo comunque che esiste sempre il rovescio della medaglia - fate alcune scelte sbagliate e potrete trovarvi con un pugno di persone affamate e problemi di produzione non indifferenti da risolvere.

Una volta riusciti a costruire un esercito si può cominciare ad affrontare la fase militare che prevede di spostare gli eserciti per rinforzare i territori di confine oppure di attaccare un avversario. Il risultato del combattimento è determinato dal computer e il vostro esercito potrà essere eliminato completamente oppure conquisterà un nuovo territorio (niente vie di mezzo in questo gioco...).

Se si sceglie di giocare a livello esperto si può provare ad usare un po' di diplomazia formando delle leghe ai danni di un altro giocatore. Così facendo si ha la possibilità di utilizzare le risorse del giocatore alleato e viceversa.

Oltre ad essere semplice e divertente da giocare, *Guns or Butter*, come tutti gli altri giochi di Chris Crawford (*Balance of Power* e *Balance of the Planet*), è istruttivo e invita a riflettere. È sicuramente un ottimo programma didattico (le correlazioni economiche tra i vari settori sono ineccepibili) ma potrebbe rivelarsi un buon gioco per tutti. In definitiva un gioco caldamente consigliato a tutti coloro che vogliano usare un po' il cervello.



La crescita della popolazione dà un'idea di come si sta procedendo nel gioco ma non riflette necessariamente il potenziale bellico.

PIANO DELLE USCITE

PC	L59000d	USCITO
MACINTOSH	L59000d	IMMINENTE

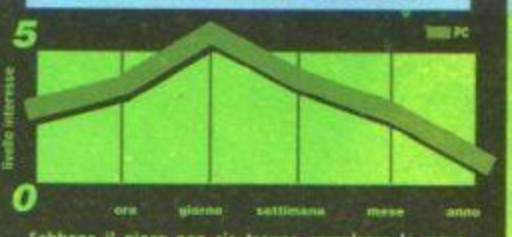
Non sono previste altre versioni

PC

Il programma prevede l'uso di un gran numero di schede grafiche dalla CGA in alta risoluzione alla VGA anche se il colore è usato con parsimonia. Questo fatto non riveste comunque molta importanza in quanto il gioco risulta comunque attraente e ben definito. Il sonoro è usato in modo umoristico (ascoltate il rumore degli eserciti che marciano da un paese all'altro...). Il controllo avviene tramite mouse o tastiera sebbene l'uso del mouse sia preferibile.

				K VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	8	850
AUDIO	5	FATTORE K	7	

CURVA INTERESSE PREVISTO

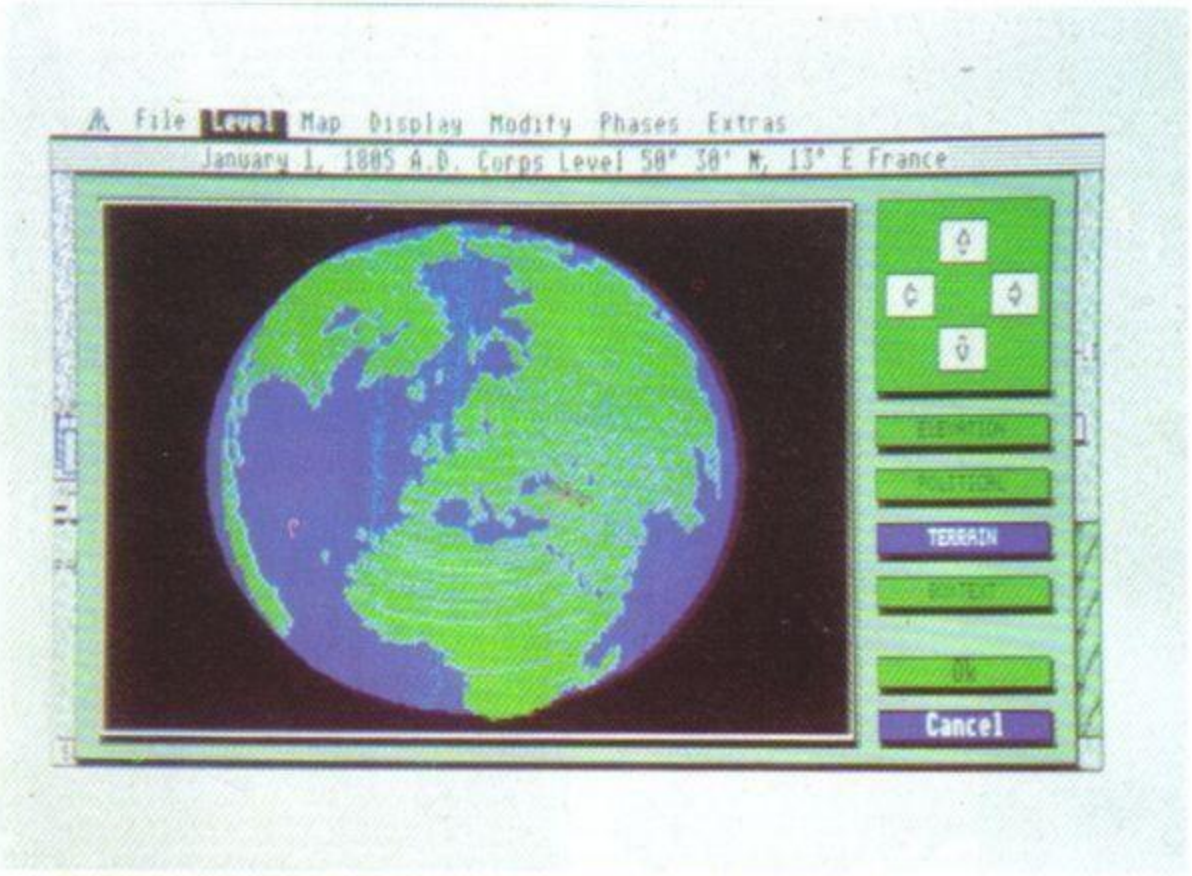


Sebbene il gioco non sia troppo complesso la curva d'apprendimento sale molto lentamente. Le prime partite possono essere molto frustranti mentre si cerca invano di mantenere equilibrata la propria economia ma la perseveranza dà buoni frutti e ci si ritrova presto a conquistare allegramente il mondo. La scelta dei diversi livelli e la generazione casuale dei continenti dovrebbero garantire una sufficiente longevità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UMS II

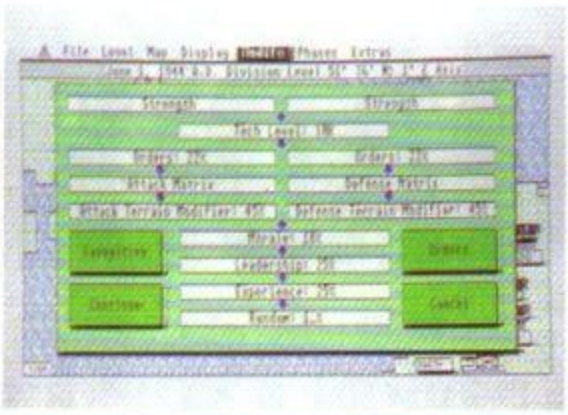


Si può osservare tutto il pianeta, in modo da poter zoomare facilmente sul luogo desiderato.

La MICROPROSE/ INTER-GALACTIC DEVELOPMENT va alla guerra per la seconda volta - contro un intero pianeta...

Sino al mese scorso chi cercava un simulatore tattico valido e versatile non aveva molta scelta: l'unico titolo buono era *Universal Military Simulator*. Ma le cose sono cambiate. Quando leggerete questa pagina la Microprose avrà già fatto uscire il degno discendente del primo programma, dall'originalissimo titolo di *UMS II*. *UMS II* fa le stesse cose che fa *UMS* per le singole battaglie - ma su scala planetaria e meglio.

Come nel programma originale, la presentazione di *UMS II* è semplice e funzionale. Ciò lo rende forse un po' meno interessante graficamente di altri simulatori in realtà meno validi, ma la profondità e l'accuratezza del programma sono semplicemente strabilianti. Si possono simulare conflitti su scala addirittura planetaria (e non necessariamente sulla Terra). Poiché il programma non fa altro che manipolare dati, si può alterare praticamente qualsiasi parametro in modo da riprodurre le condizioni belliche di qualunque epoca, o addirittura inventare uno spazio-tempo completamente nuovo. Si può perfino attivare l'opzione "tempo atmosferico" per vedere, ad esempio, gli effetti di una tempesta sul movimento di una truppa o come influisca un clima torrido sullo svolgimento della battaglia.



Si può modificare la maggior parte dei parametri tramite dei semplici cursori.

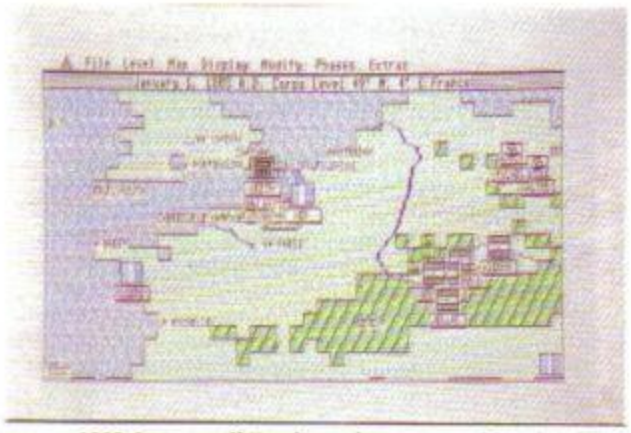
Una delle poche cose che mancano a *UMS II* è la rappresentazione tridimensionale del campo di battaglia. Nel nuovo gioco c'è una "tradizionale" visuale aerea, con le varie unità mostrate come una serie di segnalini impilati al posto delle vecchie bandierine. Non è una grande perdita, soprattutto perché la mappa può essere vista in vari modi, uno dei quali mostra anche l'elevazione.

Tutto, dall'assegnazione degli ordini alla modifica degli scenari, viene gestito mediante l'interfaccia grafica tipica della macchina utilizzata, e non ci vuole molto per impadronirsi di ogni caratteristica del programma. Detto questo, *UMS II* è tanto grande e dettagliato che probabilmente si finirà per scoprire nuove opzioni anche dopo mesi dall'acquisto.

Uno dei tocchi più simpatici della simulazione sono la musica e l'insegna personalizzata per ogni comandante coinvolto. Se si sceglie di stampare un resoconto della battaglia, questo verrà stampato sulla carta intestata del comando dal quale proviene.

Un'altra caratteristica che appassionerà i fan di questo genere di giochi è la possibilità di "progettare" i generali modificando i parametri della loro Intelligenza Artificiale. Ciò si ottiene ridefinendo alcuni aspetti specifici della loro personalità e del loro stile decisionale. Sono aggressivi o passivi? Cercano di mantenere dei rapporti diplomatici mentre portano avanti la guerra su di un solo fronte o, come ad esempio Napoleone, attaccano su diversi fronti? Poter modificare parametri come questi non permette solo di progettare scenari e protagonisti da zero, ma anche di modificare gli scenari originali se non si concorda con la loro impostazione o si vuole fare qualche esperimento.

UMS II si merita un successo ancora maggiore del suo predecessore. Offre molto di più sia al giocatore occasionale che al superesperto di simulazioni tattiche. È bello vedere un prodotto che interesserà sia al mercato dei giochi che a quello didattico, progettato evidentemente con tantissima Cura & Amore. Proprio il genere di cosa per cui sono stati creati i computer!



1805: Le truppe di Napoleone si preparano ad invadere l'Inghilterra mentre l'esercito austro-russo si avvicina da oriente.

IL PEDIGREE DEL PENTAGONO

Se volete avere un'idea di come venga considerato il primo *UMS* è sufficiente dare un'occhiata all'interno di un famoso palazzo americano a cinque lati. Sì, anche i ragazzi che giocano "sul serio" al Pentagono hanno scelto UMS quando hanno avuto bisogno di un prodotto a basso costo sul quale allenare il proprio personale. In effetti, sono rimasti tanto impressionati dal programma che hanno fatto acquistare dei computer nuovi solo per poterlo utilizzare. E *UMS II* ha generato un simile livello di interesse.

Ma il Pentagono non aveva già dell'hardware piuttosto evoluto? Certo - per le guerre simulate usano addirittura un VAX. Il problema è che sul VAX ci vogliono due settimane per preparare una simulazione, mentre sull'*UMS* bastano poche ore! L'impazienza del Pentagono viene confermata da un aneddoto dell'autore, Ezra Sidran, raccontato durante una recente dimostrazione. Sembra che un giorno Ezra abbia ricevuto una telefonata da un frustratissimo generale che stava cercando da ore di combinare qualcosa con una copia di *UMS*. Dopo qualche minuto, il militare decise di parlare chiaramente. "Ragazzo," disse, "Voglio solo far volare un po' di piombo!"

Uhm...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L69000d	IMMINENTE
AMIGA	L69000d	IMMINENTE
PC	L69000d	IMMINENTE
MACINTOSH	prezzo nc	IMMINENTE
APPLE II	L69000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

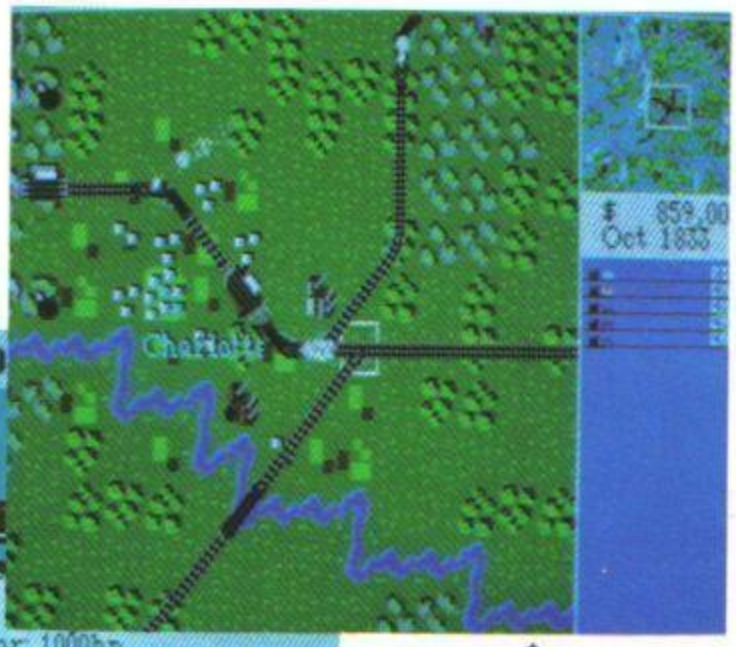
http://www.oldgamesitalia.net/

PIANO DELLE USCITE

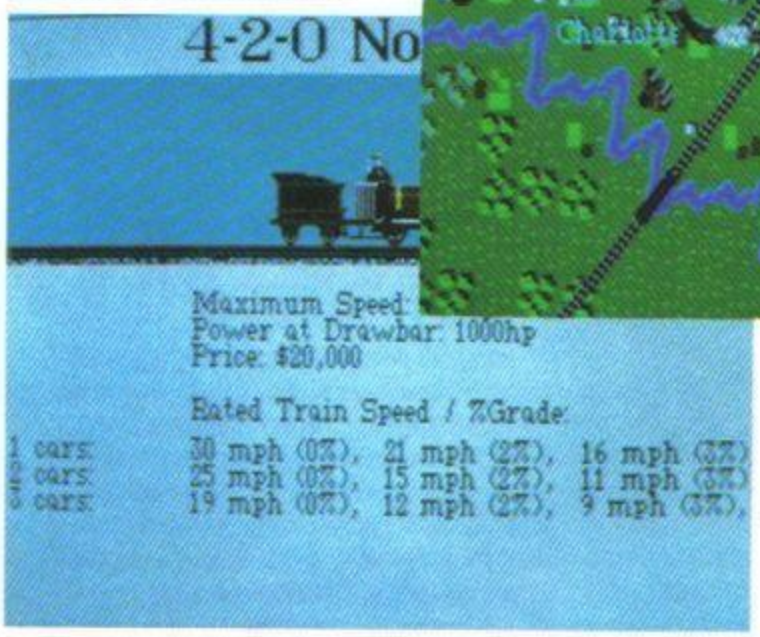
PC	L79000d	USCITO

Al momento non sono previste altre versioni

Il 4-2-0 non è esattamente il candidato ideale per un Intercity, ma come inizio non è male...



Non è certo la Stazione Termini, ma col procedere del gioco si incontreranno problemi molto simili a quelli del direttore delle FS.



PC

Possono essere usate tutte le schede grafiche. Ovviamente la VGA è il massimo, ma la EGA fa meraviglie e persino con la putrida CGA l'azione è bella chiara. Il sonoro è molto buono, con effetti realistici persino sul cicalino standard - con le schede grafiche si ha il vantaggio di una bella musica d'atmosfera. La cosa migliore di tutte, comunque, è che non c'è bisogno di avere un PC ultraveloce per godersi il gioco. *Railroad Tycoon* gira più che bene anche sulle macchine più infime.

GRAFICA	7	FATTORE QI	9	K-VOTO 943
AUDIO	5	FATTORE K	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ovviamente non è il tipo di gioco in cui ci si può tuffare a testa bassa. Prima di tutto c'è da memorizzare un manuale piuttosto sostanzioso. Una volta che si sono compresi i principi di base, ci si comincia a divertire davvero un sacco. In breve si costruiscono ferrovie forsennatamente, e la cosa dura per un bel pezzo!

K gioco K

RAILROAD TYCOON

La MICOPROSE offre la possibilità di surclassare le FS e costruirsi il proprio impero ferroviario

Buona parte della redazione di K deve sottostare ogni mattina e ogni sera alla tirannia delle Ferrovie Nord, e ha quindi dei rapporti piuttosto tesi con treni, binari e stazioni varie; scioperi, ritardi, blocchi inspiegabili e prezzi esorbitanti sono all'ordine del giorno. Molti di noi sognano di poter riorganizzare personalmente le linee ferroviarie, e finalmente ecco arrivare la possibilità di dimostrare le proprie capacità rischiando di accollarsi le ire di milioni di pendolari con una seria simulazione ferroviaria.

Le possibilità di scelta all'inizio del gioco variano fra quattro scenari: Inghilterra, Europa, America Orientale e Occidentale. A seconda del luogo selezionato cambia anche l'anno di inizio, dal 1828 al 1900. In questa fase si può scegliere anche uno dei quattro livelli di difficoltà.

La mappa del luogo prescelto è accurata e comprende tutte le città di notevoli dimensioni. Le uniche cose generate casualmente sono le caratteristiche topografiche come le montagne e i laghi e le miniere, le fattorie, gli allevamenti e le industrie.

Le basi di ogni impero vengono fondate costruendo una linea fra due città ragionevolmente distanti e facendoci viaggiare sopra un treno. Dal momento che questo è un programma storicamente accurato, all'inizio del gioco la tecnologia ferroviaria è piuttosto scarsa. A mano a mano che il gioco procede, vengono "inventati" nuovi treni che possono essere acquistati per sostituire le locomotive più vecchie. In principio, però, conviene rassegnarsi a lavorare con treni a vapore che raggiungono una velocità massima di 15 miglia all'ora con due vagoni di traino.

Si guadagna denaro ogni volta che un treno porta a destinazione il suo carico in una stazione. Ovviamente, con l'aumentare del carico aumentano i profitti. E con più soldi, si può estendere la rete ferroviaria, acquistare azioni di altre società progettando di impadronirsene definitivamente o persino migliorare le proprie stazioni con alberghi, ristoranti, depositi e strutture simili!

Ogni stazione costruita in una zona urbana produce posta e passeggeri. Se poi si trova vicina a un porto, una fattoria o una miniera, saranno disponibili merci che potranno essere trasportate verso altre stazioni per ottenere guadagni ancora maggiori!

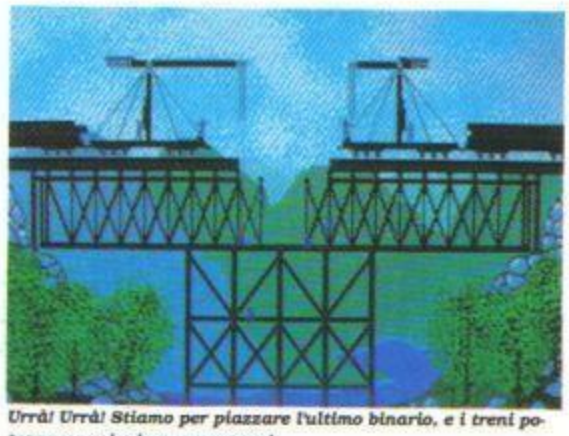
All'inizio tenere sotto controllo la domanda e l'offerta è semplice, ma con l'aumentare dei treni e delle stazioni, l'azione diventa sempre più frenetica e richiede continui ritocchi degli orari per ottimizzare la resa della linea.

Ed è proprio qui che *Railroad Tycoon* dà il suo meglio. Sin dalle primissime battute si viene letteralmente risucchiati nell'azione, e nel giro di pochi minuti si comincia a risalire l'orribile china dell'assuefazione più completa mentre il gioco pretende il meglio delle capacità cerebrali del giocatore. Le ore volano, si comincia a perdere il sonno e, come è capitato qui da noi, si buttano via interi fine settimana nel tentativo di diventare magnate delle ferrovie.

In poche parole, *Railroad Tycoon* è senza dubbio un classico. Un gioco che costringe il cervello a uno degli allenamenti neurali più stimolanti e divertenti degli ultimi tempi. E i giochi per computer dovrebbero essere proprio questo.

L'INDUSTRIALE INDUSTRIOSO

La chiave della crescita di un impero ferroviario è la legge di domanda e dell'offerta. All'inizio sembra semplice: basta caricare roba da una parte e portarla dove si pensa possa venire consumata maggiormente. Ma non è tutto qui. Un operatore ferroviario più intelligente cercherà elle zone in cui le merci possano essere convertite in qualcosa da raccogliere in seguito e depositate altrove, come il carbone a una fonderia per farne acciaio; il cotone a una filanda dove verrà trasformato in tessuto, il luppolo a una distilleria per ottenerne birra e così via. Questo stile di gioco produce guadagni anche doppi del normale, dal momento che i prodotti lavorati valgono molto più che non le materie prime, e fornisce una base stabile per il futuro.

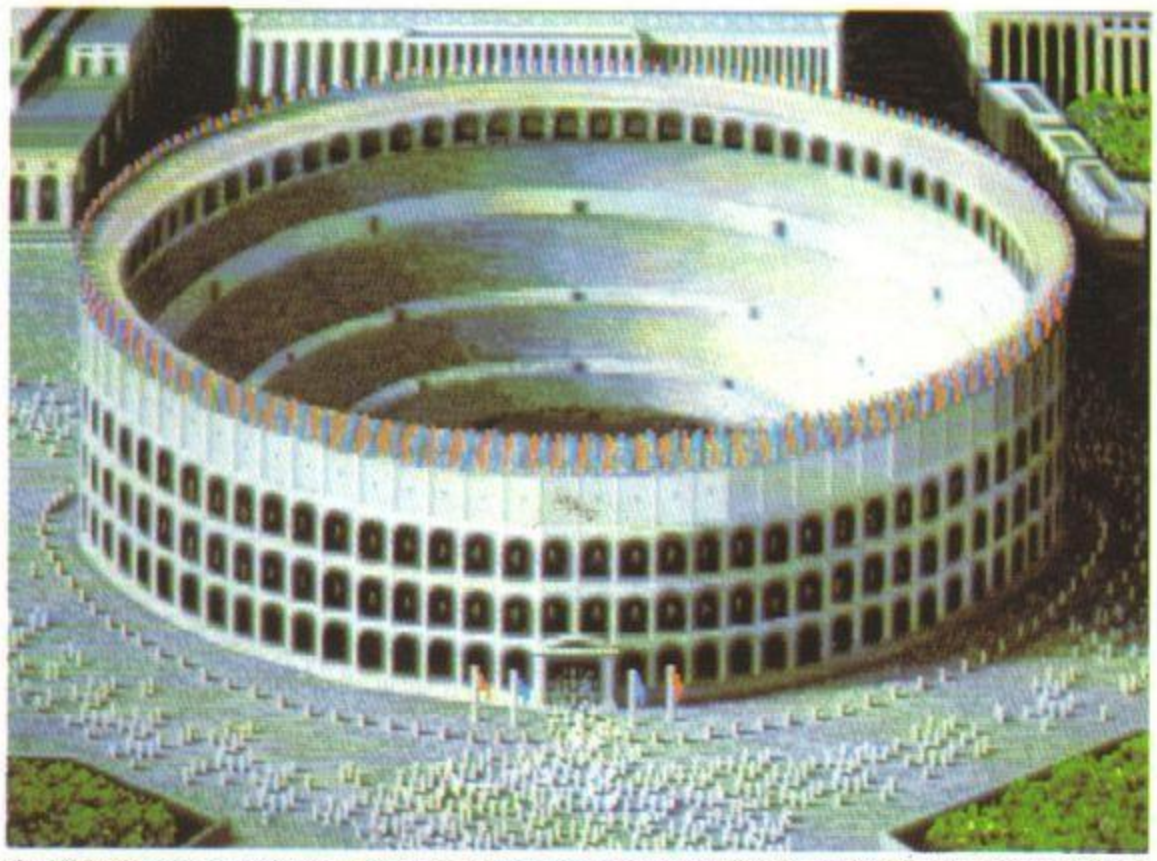


Urrà! Urrà! Stiamo per piazzare l'ultimo binario, e i treni potranno cominciare a muoversi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il mastodontico colosseo che dovrete comprare prima di poter organizzare qualche evento sportivo. Non avendo ancora inventato il Totocalcio avete bisogno di un posto dove fare scommesse...

CENTURION DEFENDER OF ROME

L'Electronic Arts ha dato lavoro al disegnatore di *Defender of the Crown*. Ecco il risultato...

Defender of the Crown, un vecchio gioco della Cinemaware che certo tutti ricorderete, ebbe il merito di fissare nuovi standard per la grafica e il suono degli allora emergenti 16-bit. *DOTC* fu comunque criticato (almeno nella versione Amiga) per la notevole mancanza di giocabilità. Ma, come già anticipato su K17, Kellyn Beck, torna adesso all'attacco con un nuovo gioco strategico, questa volta prodotto dalla Electronic Arts.

La parola "Defender" non è la sola cosa che questi due giochi hanno in comune, infatti alcuni elementi di Centurion ricordano vagamente il primo gioco. Al posto di un cavaliere normanno questa volta dovrete vestire i panni di un ufficiale romano il cui lavoro consiste nel conquistare il maggior numero di paesi fino ad estendere al massimo la sovranità del Sacro Romano Impero. Allo stesso tempo bisogna tenere allegri i cittadini, alleviando il peso delle tasse e organizzando festosi eventi quali le corse delle bighe e gli scontri tra gladiatori. Questi eventi sono solamente dei sotto-giochi che non influiscono minimamente sullo scenario principale (al contrario della giostra in *DOTC* dove si potevano conquistare dei territori) ma rappresentano comunque una gradevole pausa dall'azione principale.

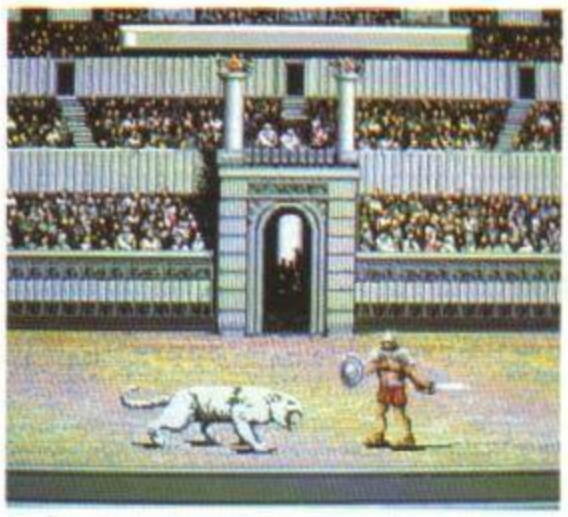
Il campo di battaglia dove anche i piani migliori possono risultare perdenti.

L'attenzione maggiore però deve essere indirazzata alle battaglie, che in *Centurion* sono tatticamente superiori a quelle in *DOTC*. La vista dall'alto rappresenta i soldati, gli elefanti e la cavalleria nei vari schieramenti ed è possibile scegliere la disposizione in campo e la tattica da seguire durante la battaglia. Sul campo di battaglia compare anche un cerchio che rappresenta la sfera di influenza del generale (niente radio a quei tempi) che varia in raggio a seconda della potenza della voce del comandante (una caratteristica che viene fornita nella scheda del generale insieme al carisma). All'interno di questa sfera si possono impartire dei comandi diretti (a voce) alle truppe mentre al di fuori di essa gli uomini seguono la tattica scelta prima della battaglia. Siccome le battaglie non sono divise in turni si possono continuare a dare ordini e cambiare tattiche vedendone subito gli effetti.

Si possono anche combattere battaglie navali a bordo di triremi e galeoni, manovrando le navi in modo da portarsi in posizione di vantaggio rispetto al nemico: si ha un controllo totale della battaglia e la lotta risulta più coinvolgente rendendo le vittorie più soddisfacenti e le sconfitte più brucianti. Infine, se in *DOTC* c'era una deliziosa principessa da conquistare qui dovrete vedervala niente meno che con Cleopatra.

La grafica è davvero ben disegnata e in VGA risulta anche coloratissima. Le immagini ricordano un po' quelle di *DOTC* ma rendono meglio l'atmosfera. La musica, che non si può definire brillante se si usa l'altoparlante interno, è una bella composizione di Rob Hubbard che rende ancora più "cinematografica" la presentazione (se utilizzate una scheda sonora).

Di questi tempi, i giochi di strategia stanno migliorando sempre più in quanto a presentrazione. *Centurion* non fa eccezione e propone una migliore giocabilità e una maggiore longevità del suo predecessore.



Ora che avete un palcoscenico vi servono degli attori...Entrino i gladiatori!

PC

Centurion è un prodotto di tutto rispetto con un potenziale da vero best-seller che, però, non riesce ad offrire tutto ciò che ci si aspettava. È comunque nettamente migliore di *DOTC* ma è consigliabile solamente agli amanti dei giochi di strategia.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 750
AUDIO	5	FATTORE K	7	

Vi servirà un po' di tempo (non troppo) per entrare nel gioco ma vi troverete rapidamente immerso negli affari romani. Purtroppo questa infatuazione non durerà a lungo ma potrete tornare a ricaricarlo varie volte per rinnovare la vostra conoscenza con Cleopatra!

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L49000d	USCITO

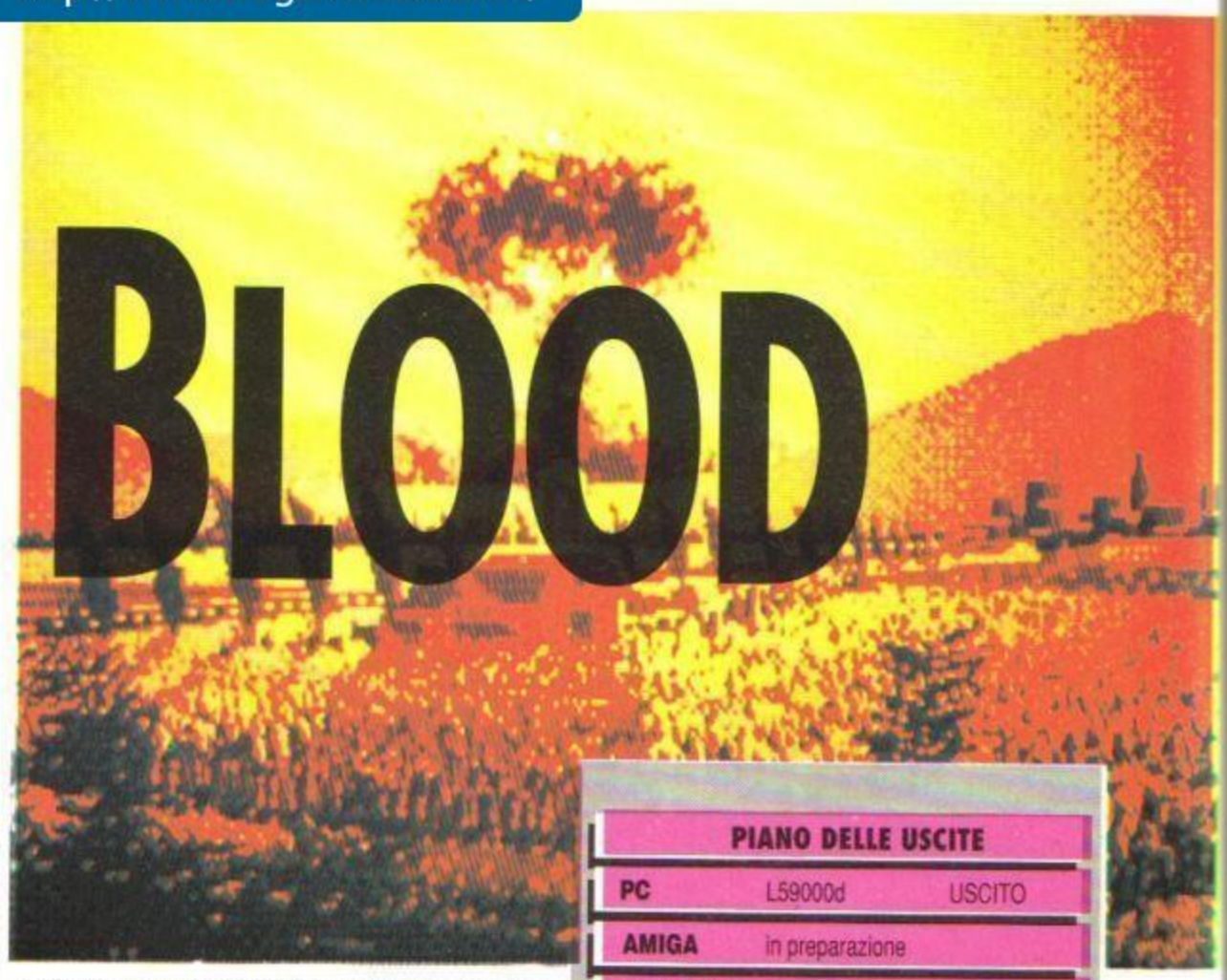
Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BAD BLOOD



La ORIGIN/MINDSCAPE fa conoscenza coi mutanti in questa avventura del dopo-olocausto

Ehi, se i vecchioidi hanno ragione ci sono grandigrandi problemi in arrivo per noi newtype. Il nostro himukk ce l'ha detto la scorsa notte. Da come tremolava, gli homi si devono stare organizzando per festarci ben bene. Gira che gli intelligenti homi si siano raggruppati in melma, pianando di trasformare in cadavere ogni tramutato addocchiato. Non c'è modo per affrontarli - troppo azzardoso. Per noi ci vorrebbe qualcosa che ci facesse schizzare via veloci.

Il nostro eroe mutante e l'acqua - non il migliore degli ambienti, con la fauna che c'è in giro!

Città Zero è tutto quel che rimane di un'antica città. Altamente radioattiva: sfortunatamente è anche una tappa essenziale della missione

Sembra chhe abbiamo una bellabella gatta da pelare.

OK, basta così con questo parlare incomprensibile Ma è meglio abituarcisi se si pensa di voler completare *Bad Blood*. Il gioco è ambientato nel futuro in un mondo devastato dalla Guerra Nucleare. Le radiazioni hanno dato luogo a mutazioni a metà tra il selvaggio e l'umano. Col passare degli anni gli umani hanno iniziato a disprezzare i mutanti e si stanno ora preparando a spazzarli via del tutto. Il giocatore è stato scelto dagli altri mutanti per scoprire chi o cosa sta dietro al piano di attacco e per cercare di fermarlo.

Uno schermo televisivo propone una visione aerea in 3D del personaggio guidato dal giocatore e dell'area circostante (in un modo simile a quello di *Ultima VI*). Ci si muove usando i tasti cursore o il joystick. Gli oggetti vengono automaticamente trasferiti nell'inventario quando ci si cammina sopra - utile nel corso delle battaglie. Sul lato dello schermo si trova un gruppo di comandi che permette di comunicare con gli altri personaggi e di manipolare gli oggetti.

Le distese che bisogna attraversare comprendono quattro villaggi di mutanti, due cittadine umane, un'antica città radioattiva e un enorme territorio desertico. Per riuscire a giocare ci sono due cose che vanno imparate in fretta - come parlare e come combattere. Prendere decisioni istantanee su quale delle due azioni sia di volta in volta la più appropriata è, naturalmente, l'abilità più essenziale di tutte.

Si comincia con un equipaggiamento bellico molto primordiale - un coltello, le mani nude o un 'power eye'. È fondamentale incamerare rapidamente armi più potenti, altrimenti ci si tramuterà presto in un mucchietto di ossa. Niente è più mortale che vagare senza meta. Anche se ci si equipaggia bene, alla fine si potrebbe morire di fame o di sete a meno che si affronti la missione con una certa logica. Questo significa fare domande a ogni personaggio amichevole che si incontra, ed essere sicuri di seguire nel modo giusto ogni suggerimento ottenuto.

Durante i primi schermi del gioco il fattore frustrazione può facilmente prendere il sopravvento. Ci sono un sacco di domande e scarpinate da fare, e si è deboli e poco equipaggiati. Il bello del gioco arriva quando si sono ottenuti abbastanza oggetti e informazioni da dare un'impostazione alla ricerca. A prima vista *Bad Blood* sembra limitato a causa della monotonia dei primi schermi e per il semplice sistema di comandi impiegato: dopo un po' di tempo però l'atmosfera si fa calda e il gioco fornisce divertimento a lungo termine.

PIANO DELLE USCITE

PC	L59000d	USCITO
AMIGA	in preparazione	
ATARI ST	in preparazione	

Non sono previste altre versioni

Se si è abbastanza fortunati da possedere una macchina con VGA si può assistere alla stupefacente e coloratissima sequenza d'apertura. La grafica del gioco è piuttosto nitida e riesce a creare una certa atmosfera che varia a seconda delle locazioni. Il sonoro si limita al solito *beep*, a meno che si abbia una scheda sonora. In questo caso, si gioca con una palpitante colonna sonora di sottofondo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 850
AUDIO	5	FATTORE K	7	

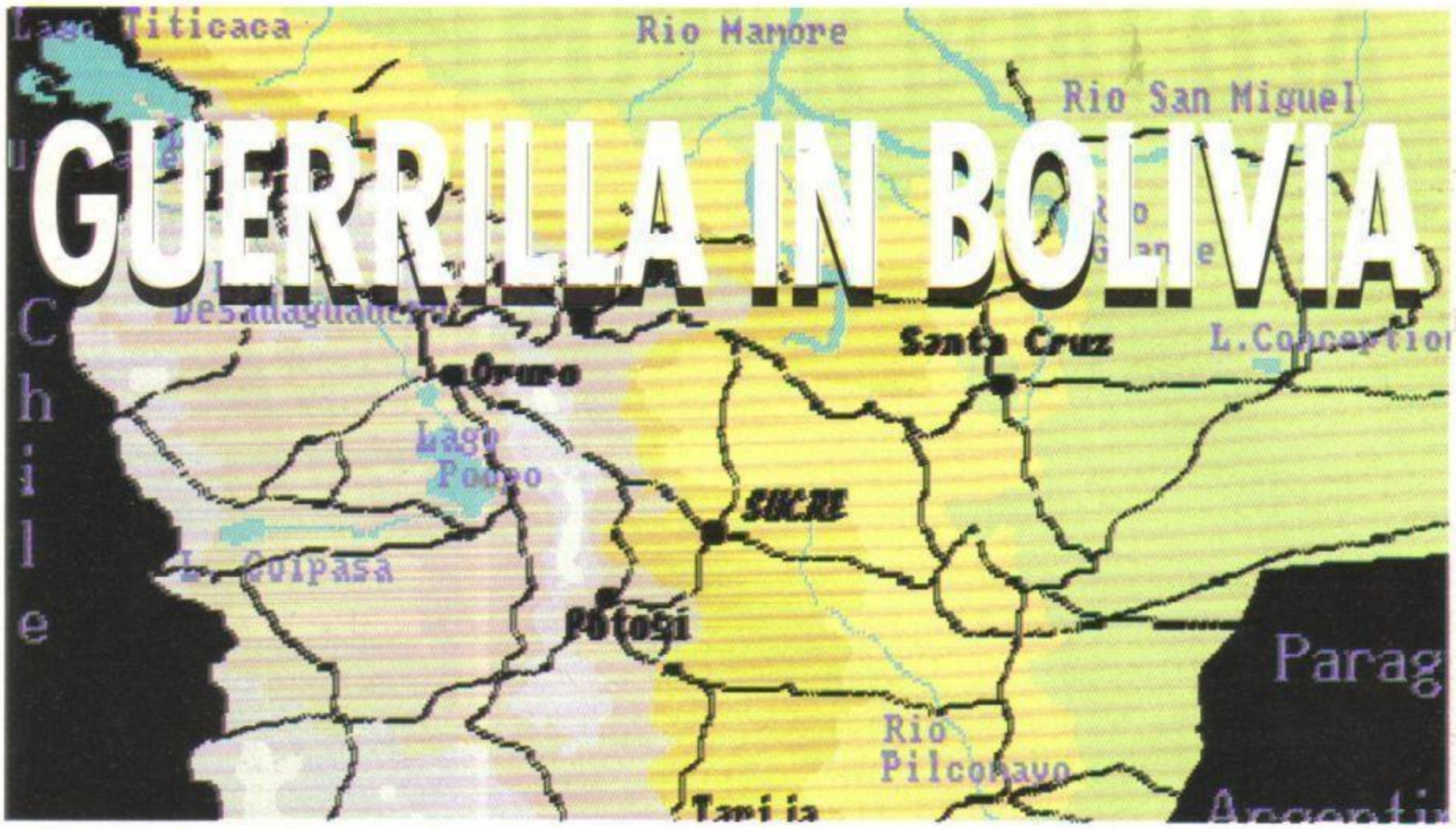
Anche se è facile da giocare, ci vorrà un po' per arrivare agli schermi più interessanti di *Bad Blood*. Una volta che si governa un personaggio più potente e meglio equipaggiato la mano si attorciglia attorno alla leva del joystick e non la molla più. Una volta completato, a meno che non se ne sia assolutamente entusiasti, non lo si giocherà granché.

Sotto attacco! Meno male che sono a disposizione armi pesanti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GUERRILLA IN BOLIVIA

Viva la Revolucion con il "Che" e la SOFTMAIL

Ispirato alla guerriglia condotta da Ernesto "Che" Guevara contro il governo boliviano alla fine degli anni sessanta, *Guerrilla in Bolivia* appartiene a quel genere di simulazione bellica che abbandona le tradizionali mappe e pedine per assumere le sfumature del GdR.

Nei panni del famoso "Che" il giocatore deve gestire al meglio le risorse umane e materiali a sua disposizione affinché il sogno rivoluzionario sia coronato da successo. Lo scopo del gioco è conquistare la capitale La Paz, ma questo richiede una pianificazione attenta della propria campagna rivoluzionaria. Il gioco è accurato e ricco di informazioni, molte delle quali sono state ricavate dal famoso diario tenuto dal "Che" durante la sua sfortunata avventura.

Il gioco si svolge su di una serie di schermate grafiche e testuali. Le schermate testuali contengono informazioni sull'andamento del gioco (come lo stato di resistenza degli uomini o le condizioni metereologiche) oppure i menu "decisionali"; le schermate grafiche hanno spesso una funzione puramente estetica e sottolineano particolari momenti del gioco.

Mentre l'interfaccia utente non presenta problemi e permette di mettersi a giocare dopo una veloce scorsa al manuale, imparare a gestire tutti i dati a disposizione (che comprendono caratteristiche psicofisiche degli uomini, risorse di viveri, armi e denaro, situazione politica delle differenti regioni, influenza del terreno sul combattimento e altro) richiede tempo e sperimentazione. Sotto questo punto di vista il gioco è più complesso di *Lost Patrol*, che presenta un'interazione con l'ambiente di gioco più semplice pure arricchita da sequenze arcade. In *Guerrilla in Bolivia* l'enfasi del gioco è quasi completamente posta sulla componente strategica, come dimostra il numero di scelte a disposizione del giocatore durante ogni turno decisionale.

Per vincere è fondamentale applicare le tattiche della vera guerriglia: iniziare con una massiccia campagna di reclutamenti e una serie di attacchi "mordi e fuggi" seguiti da rapidi spostamenti. Le città sono i punti chiave del gioco. All'inizio è bene dedicare la propria attenzione a centri minori. Vittorie in e nei pressi di una città aumentano il sostegno popolare in quella regione, migliorando la possibilità di reclutare nuovi seguaci.

La grafica di *Guerrilla in Bolivia* è dignitosa ma non eccezionale, mentre gli effetti sonori accompagnano il gioco senza impennate. Un leggero difetto è il lento fluire del gioco anche su macchine espanse a un mega.

Complessivamente *Guerrilla in Bolivia* è un gioco molto divertente e adatto, contrariamente a molti suoi cugini, a tutti coloro che non hanno mai provato un gioco di strategia militare e desiderano sperimentare questo genere per loro nuovo. Ma, soprattutto, è una volta di più un segno confortante dello sviluppo del software italiano, che dopo avere mosso i primi incerti passi sta iniziando a camminare su gambe sempre più robuste. I fan del "Che" non resteranno delusi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Grafica e sonoro sono su livelli accettabili, anche se non sfruttano al meglio le possibilità dell'Amiga: lo stile "foto presa durante un reportage di guerra" di alcune schermate le rende piuttosto confuse. *Guerrilla in Bolivia* impegna il cervello più che la coordinazione mano-occhio, ma è possibile giocare anche da "rilassati" divertendosi a mandare i propri uomini allo sbaraglio.

GRAFICA	6	FATTORE QI	8	K VOTO 805
AUDIO	5	FATTORE K	7	

CURVA INTERESSE PREVISTO

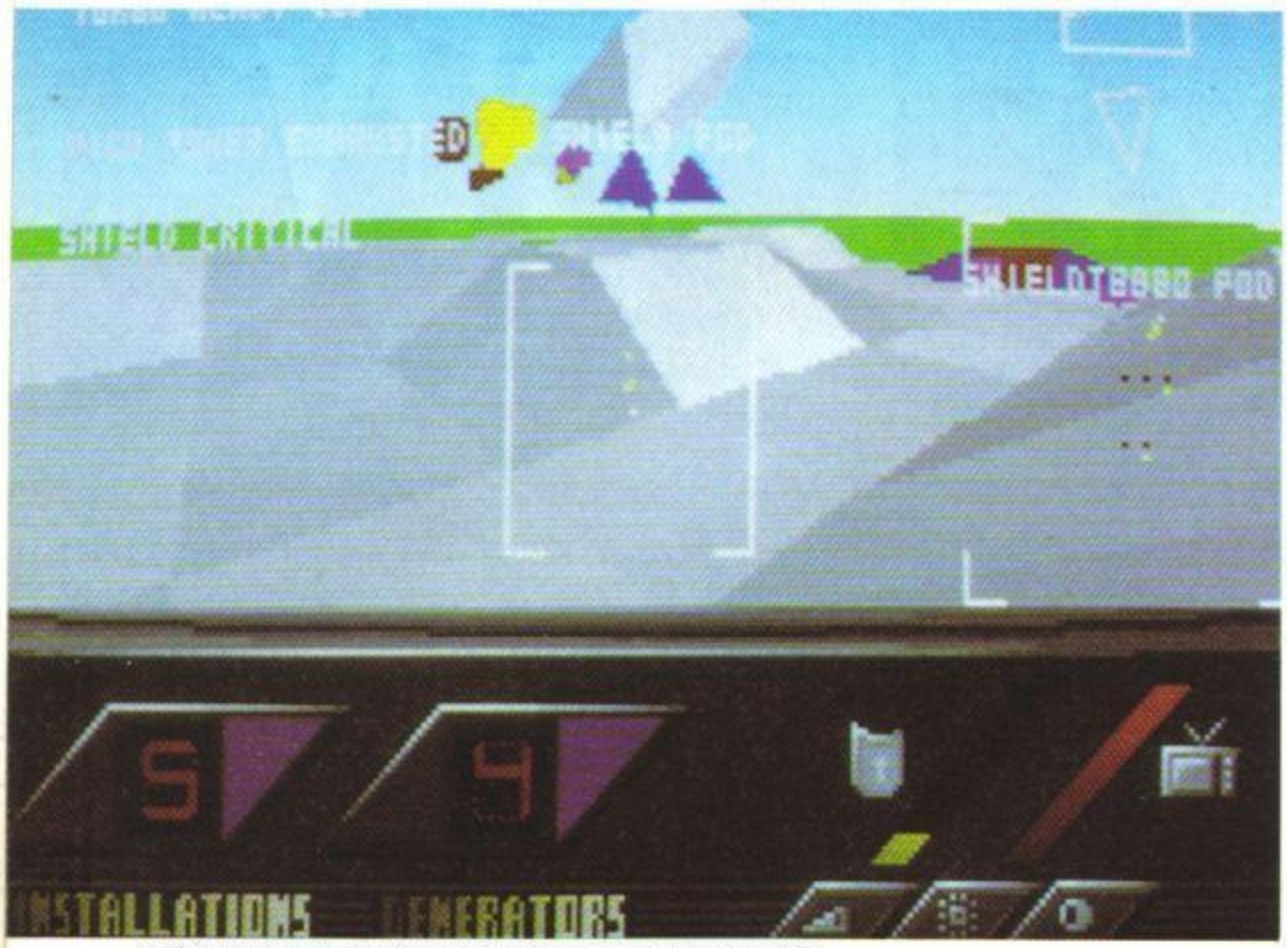
Entrare nel gioco è facilissimo, grazie anche al sinteticissimo manuale di istruzioni. Imparare a gestirne le variabili lo è un po' meno e all'inizio è probabile che le avventure rivoluzionarie abbiano un esito molto vicino a quello verificatosi storicamente. La varietà delle opzioni e delle strategie applicabili aumenta la longevità del gioco, perché anche dopo il primo lieto fine si avrà comunque la curiosità di vedere "cosa sarebbe successo se...", ma difficilmente sarà ripreso in mano dopo che lo spirito della rivoluzione cubana avrà trionfato per due o tre volte anche in Bolivia.

Riuscirete a fare con il computer quello che il CHE non è riuscito a fare con la sua "fede rivoluzionaria"?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Millennium regala una veloce grafica 3D senza sacrificare la giocabilità

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Come per tutti i giochi, è migliore in VGA - in questo modo potete ammirare forme tridimensionali perfettamente ombreggiate. La EGA appare comunque colorata, ma non ugualmente convincente. Viene fatto un uso incredibilmente buono dei tintinnanti altoparlantini interni del PC per produrre segnali d'allarme, spari e altri effetti.

GRAFICA	9	FATTORE QI	5	K VOTO 895
AUDIO	6	FATTORE K	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Facile da giocare, difficile diventarne un campione. Probabilmente il primo paio di livelli verrà superato senza difficoltà prima che i robot comincino ad avere la meglio sul giocatore. Con cinquanta livelli distribuiti su cinque arene in *Thunderstrike*, c'è abbastanza azione da fare la felicità di molti giocatori per un po' ma manca quel coinvolgimento che ne farebbe un divertimento a lungo termine.

THUNDERSTRIKE

Il volo di fantasia tridimensionale della MILLENNIUM

Tutti i simulatori di volo hanno lo stesso problema che è difficile volare.

Questo enunciato farà probabilmente urlare dal disgusto i puristi, ma si provi a pensarci un momento. Ci sono un sacco di videogiocatori là fuori a cui piace l'esperienza del volo (simulato, naturalmente) a gran velocità, ma non sono per niente interessati a una guida o a un combattimento realistici. Se non possono sollevare facilmente il trabiccolo per aria e non possono sparare a qualcosa entro il primo minuto di gioco spegneranno sicuramente tutto e caricheranno qualcos'altro.

La Millennium sembra essersene resa conto, ed è venuta fuori con un gioco fatto apposta per quelli che appartengono a questa categoria. La trama è piuttosto comune - una gara televisiva ambientata nel lontano futuro in cui gli atleti devono difendere le loro installazioni da un'orda di veicoli robot radiocomandati. Se qualcuno pensa che questo sappia di già visto, probabilmente ha ragione. Ma la trama trita e ritrita si dimentica facilmente quando il gioco è così buono.

L'arena in cui si gioca è un paesaggio scorrevole quadrettato sul quale fluttuano le astronavi. L'obiettivo è distruggere i generatori di navi radiocomandate insieme alle loro creature mentre si proteggono le installazioni a terra. Tutto ciò è reso con efficacia nel buon vecchio stile degli sparatutto.

Come in tutti i buoni sparatutto ci sono bonus da prendere, a patto che che si sia capaci di raccoglierli durante la frenesia della battaglia. Gli extra vanno da una potenza di fuoco più efficace a satelliti di difesa, che girano attorno alla navetta proteggendola dalle collisioni.

Un interessante particolare delle arene di *Thunderstrike* sono i canaloni che corrono attraverso le zone di guerra. Questi possono essere utilizzati in una tecnica conosciuta come "*Tracklocking*". Portando la nave sopra questi tracciati si accelera schizzando attraverso il campo di gioco. Abbandonando i canali si riacquista la velocità normale. Nei livelli superiori vengono molto utili per raggiungere velocemente i punti "caldi".

Poiché il gioco vuole essere uno show televisivo, il giocatore vede la propria astronave da una telecamera mobile che segue la navicella. Ciò significa che se ci si butta in uno strapiombo la telecamera perde momentaneamente di vista la navicella. Invece di essere elemento di confusione, questo aggiunge un'impressione di movimento e velocità.

Il controllo della navicella è facile, specialmente se si ha un mouse, e presto ci si troverà a fare manovre spettacolari nei duelli con i nemici radiocomandati. Più eccitante si può rendere l'azione e meglio è - bisogna mantenere alti gli indici d'ascolto!

La mappa dell'arena è un punto di riferimento essenziale per poter difendere le installazioni.

Due altri fattori che vengono tenuti in considerazione per il punteggio sono l'incolumità delle installazioni a terra e le percentuali di tiro. Se una delle due è insoddisfacente alla fine di un round, la navetta verrà "degradata", diventando molto meno manovrabile. Una buona performance verrà premiata invece con una nave migliore, più forte, più veloce.

Se siete stanchi di guardare spazi aerei vuoti dall'abitacolo di un F-16, 19, 29 o altro, dovreste provare *Thunderstrike*, perché ridona la giocabilità al 3D.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER BOAT USA

La ACCOLADE s'infila una costosa tuta firmata per fendere le acque che bagnano Miami

Di tutti i più insensati accoppiamenti che potrebbero essere sfruttati per vendere un gioco, uno dei peggiori sarebbe quello tra una gara di motoscafi e *Miami Vice*, ed è proprio quello che hanno fatto con *Power Boat USA*. C'è addirittura una citazione di Don Johnson nel manuale, per non parlare dell'off-shore Scarab 43, indicato come il preferito di Don Johnson.

Le gare di motoscafi sono davvero esaltanti, e la possibilità di competere nel grande torneo americano non è cosa che capita tutti i giorni. Ci sono sei complessi percorsi nelle acque che bagnano Miami e San Francisco; vincere il torneo è tutt'altro che facile, ma vale la pena battersi per i premi in palio.

Ogni percorso è contrassegnato da una coppia di boe su ogni curva, e poiché le curve possono essere molto lontane tra loro ci si trova ad attraversare grandi tratti di mare senza riferimenti, ed è qui che entra in gioco l'abilità di navigazione del giocatore. Si può sfruttare la bussola, ma è molto più semplice richiamare spesso lo schermo della mappa.

La gara è vista in soggettiva con vettori pieni, fluidi, veloci e completamente adattabili. Per esempio, si può diminuire il numero dei poligoni usati nella barca del giocatore per velocizzare il gioco o aumentare la frequenza di aggiornamento per rendere l'azione più fluida, anche se meno veloce. Inoltre, in stile simulatori di volo, c'è l'opzione per la visuale esterna, che effettivamente offre una visione più ampia dell'azione di gioco.

Anche se è pieno di opzioni e si gioca bene, non ho potuto fare a meno di annoiarmi quasi istantaneamente. La navigazione di motoscafi ad alta velocità è una cosa esaltante, e avevamo già espresso i nostri dubbi sulle capacità di una software house di rendere su schermo quest'esperienza. Come volevasi dimostrare, non ci sono riusciti.

Tutta la frenesia di una gara di motoscafi in un grandioso 3D

PIANO DELLE USCITE

PC	L49000d	USCITO
C64/128	L20000c • L25000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

PC

Le opzioni iniziali adattano il gioco a ogni tipo di PC, anche se sono rimasto sorpreso dalla mancanza di adattabilità alle varie schede sonore. La risposta della tastiera è lenta anche se il tutto è compensato dalla facilità del gioco. Anche se l'argomento del gioco è abbastanza originale non si può dire che sia un gioco originale.

GRAFICA	7	FATTORE QI	6	K VOTO 655
AUDIO	2	FATTORE K	5	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Poiché *Power Boat USA* è molto facile da giocare, si rimane subito incollati al video sin dalla partenza!". Ma si scopre presto quanto il gioco sia ripetitivo, e quindi l'interesse svanisce. Da quel momento in poi, l'oblio è a un solo passo di distanza.

Multimedia
office automation
Viale Traiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax : 6520258

FINALMENTE !!!
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD

supporti magnetici
SONY
PREZZI FAVOLOSI !!!

SCANLOCK
GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

GVP
HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER
incrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000
- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eproms
- 68030 Boot Eproms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

AMIGA 500
con garanzia 12 mesi
Commodore Italia L. 672.000
DRIVE ESTERNO L. 160.000
DRIVE INTERNO L. 135.000
A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
Digitalizzatore Audio Stereo
(Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000
Interfaccia MIDI L. 66.000
JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.1.790.000

386 SX 20Mhz
stessa config. AT L.2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz con Cache, 486 e vasto assortimento di schede di espansione

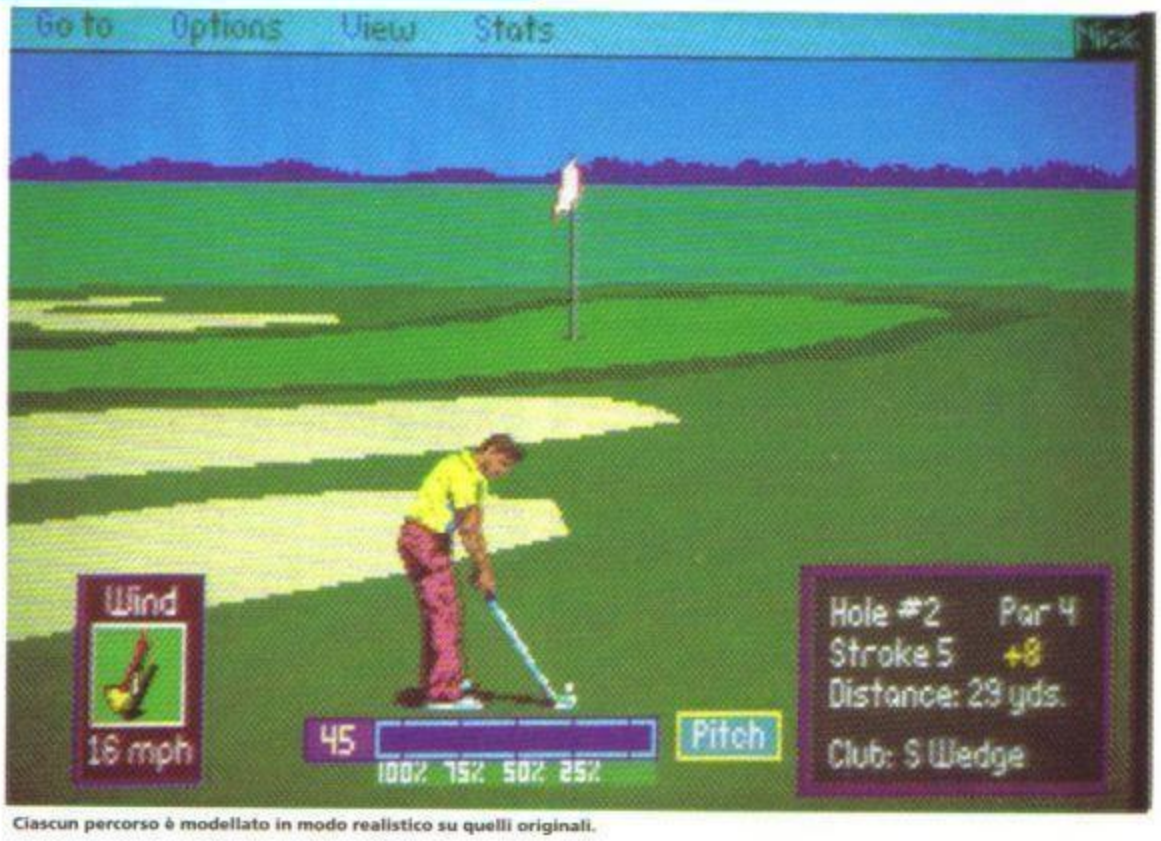
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

* TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PGA TOUR GOLF



Ciascun percorso è modellato in modo realistico su quelli originali.

L'ELECTRONIC ARTS offre ai giocatori di golf in pantofole la possibilità di fare qualche buca a livello PGA

Questa simulazione di golf, l'ultima in ordine di uscita, si dimostra anche la migliore di tutte. A differenza delle simulazioni sponsorizzate da Jack Nicklaus e Greg Norman, questa porta il "marchio" della Professional Golf Association. Ci sono quattro percorsi - Sterling Shores, Avenal, Sawgrass e PGA West. La simulazione ricrea dei modelli accurati dei quattro campi i quali, essendo stati disegnati per i migliori golfisti professionisti, non sono per niente facili.

PGA Tour Golf è pieno di opzioni. Prima di partecipare a un torneo potete allenarvi cominciando dalla partenza o dal green. Così facendo vi abituerete al sistema di comando. Una barra graduata nella parte inferiore dello schermo mostra una serie di percentuali. Cliccate il mouse o premete il pulsante del joystick e un indicatore riempirà rapidamente la barra. Quando raggiunge la potenza richiesta cliccate di nuovo cosicché l'indicatore torni indietro. Attendete finché arriva alla linea di tiro e quindi cliccate per eseguire il tiro. A seconda che clicchiate quando si trova a sinistra o a destra della linea otterrete effetti di *hook* o *slice* di varia potenza. È anche possibile dare più della potenza massima facendo andare la barra oltre il 100%, ma così facendo non solo si aumenta la distanza del tiro ma si accentua l'effetto impresso alla pallina.

Un indicatore del vento, mostra continuamente la direzione e la velocità del vento. Tenetelo d'occhio, specialmente in quelle buche dove è necessaria molta precisione nel collocare la palla.

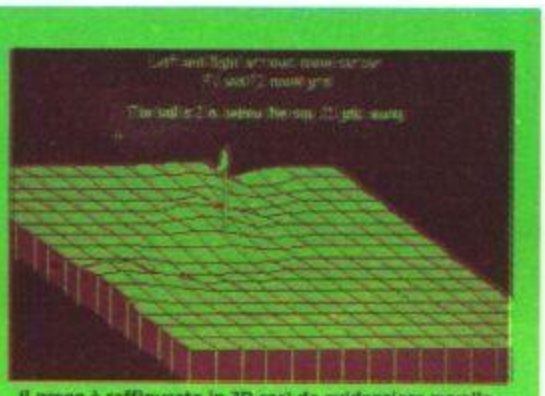
Una delle più interessanti opzioni di *PGA Tour Golf* è la veduta a volo d'uccello di ciascuna buca, che visualizza a mo' di inquadratura aerea l'intero percorso dal tee fino alla bandierina. In ogni momento del gioco è inoltre possibile richiamare una veduta d'alto del campo.

Un'altro punto forte di questa simulazione è il metodo con cui viene presentato il green. Prima di ciascun *putt* vi viene mostrata una raffigurazione in 3D con curve di livello del green che ne evidenzia gli avvallamenti e i rilievi, consentendovi di calcolare con maggiore efficacia la potenza e la direzione del tiro.

Una volta che avete fatto pratica su qualche buca e vi sentite ragionevolmente sicuri della vostra abilità, potete iscrivervi a un torneo. Il sistema di comando è identico tranne che la vostra prestazione viene confrontata con quella dei giocatori controllati dal computer, dei cui progressi venite informati tramite un notiziario che appare ad intervalli. Tra una buca e l'altra viene inquadrato il *leaderboard* per controllare i vostri progressi.

PGA Tour Golf è l'ideale sia per i principianti che per coloro che giocano a golf. È possibile imparare i fondamentali del gioco e lasciare che sia il computer a prendersi cura delle operazioni di routine come la scelta delle mazze oppure, se preferite, farlo da voi.

Questa è senza dubbio la migliore simulazione di golf mai apparsa su home computer. È raccomandata senza riserve sia ai golfisti esperti che ai novellini.



Il green è raffigurato in 3D così da evidenziare avvallamenti e rilievi.

PIANO DELLE USCITE

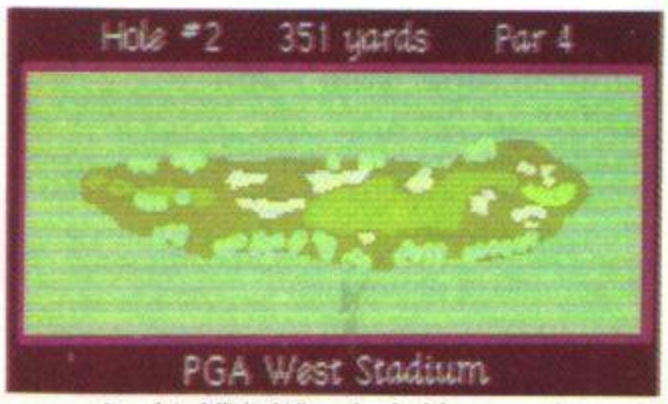
PC	L.59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

PC

Sono supportate tutte le schede grafiche dalla Hercules alla VGA. In VGA è spettacolare con delle panoramiche colorate del percorso. Viene fatto un buon uso del sonoro del PC, ma il gioco supporta anche le schede grafiche Roland, AdLib e CMS. I comandi possono essere via mouse, joystick o tastiera e in tutti e tre casi è semplice da comandare. Un gioco superbo in tutto e per tutto.

GRAFICA	8	FATTORE QI	8	K-VOTO 905
AUDIO	5	FATTORE K	5	

Verrete subito catturati dalla raffinata presentazione e dalla gamma di opzioni. Il massimo dell'interesse si avrà quando vi sarete abituati al sistema di comando. E l'interesse è destinato a durare. Tornerete a giocare questo gioco più e più volte.



La veduta dall'alto bidimensionale del percorso può essere richiamata durante la partita.

Il Pro Shop dove potete selezionare percorsi e opzioni o fare un po' di pratica.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BSS JANE SEYMOUR

"Mutanti a bordo!" è il grido della GREMLIN

Qualsiasi cosa il titolo possa suggerire, questo gioco non ha assolutamente niente a che fare con una certa famosa attrice. È invece la storia dei tentativi di un uomo per salvare una flotta di venti astrolaboratori biologici che si sono avvicinati troppo a una stella e hanno subito gravissimi danni strutturali.

Lo scopo del giocatore è di attraversare i tre piani di ogni nave raccogliendo articoli per riparare varie parti delle astronavi come il sistema di sopravvivenza, il computer e i laboratori.

Il solo problema sembrano essere le incredibili mutazioni subite dall'equipaggio investito dalle radiazioni e le forme di vita aliene che erano sotto studio al momento dell'incidente. Poiché ci sono un bel po' di mutanti preoccupati solo di uccidere il giocatore che vagano per i piani ciò può creare qualche problema.

Sulla falsariga dello *Zombi* Ubisoft, il mouse controlla tutti i movimenti e le manipolazioni degli oggetti tramite varie icone. Un gruppo di frecce in cima allo schermo consente al giocatore di muoversi nell'ambiente 3D, mentre le icone alla base dello schermo danno accesso all'inventario, alla programmazione dei droidi e agli schermi del computer.

Sul piano grafico il gioco è impressionante. La prospettiva in prima persona funziona bene, e tutta la grafica è colorata e istantaneamente riconoscibile.

Certo non è un gioco facile. La mappa è enorme, mentre alcuni problemi sono parecchio contorti. E questo ne aumenta in modo considerevole la longevità.

Una delle mutazioni - un Tirannosauro Rex. Il cranio scarnificato indica che stiamo avendo la peggio.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Sgargiante e attraente, il gioco fa buon uso delle capacità audio dell'Amiga. Il sonoro funziona bene, anche se un po' rarefatto. *BSSJS* è terribilmente coinvolgente per un gioco del suo genere, ma a volte incredibilmente frustrante. E ci vuole un po' più di cervello del solito.

GRAFICA	8	FATTORE QI	8	K VOTO 810
AUDIO	6	FATTORE K	8	

CURVA INTERESSE PREVISTO

All'inizio, l'apparente mancanza di uno scopo lascia un po' sconcertati, ma una volta compresi gli obiettivi, il gioco fluisce come non mai. Non ci sono veri segreti per finirlo, quindi il senso di sfida è sempre presente, ed è quel tipo di sfida che si vorrebbe sempre provare. La frustrazione è la sola cosa che vi farà smettere di giocare.

CHESS CHAMPION 2175

La OXFORD SOFTWARE sforna un potente programma di scacchi con un pizzico di umorismo

Da quando sono nati i giochi per computer, ha fatto la sua comparsa anche una enorme gamma di giochi di scacchi. L'ultimo è della Oxford Software. Questo prodotto ha tutte le caratteristiche presenti in tante altre versioni e molte altre ancora.

Come quasi tutti i programmi di scacchi, *Chess Champion* può essere giocato in 3D o 2D. La differenza tra *Chess Champion* e gli altri è che, nel modo 3D, non ci limita a usare i normali pezzi degli scacchi ma si può scegliere tra i personaggi della "Fattoria degli Animali", una serie di giocattoli, di personaggi fantascientifici e dei pezzi "grezzi". Il solo problema con questa ampia gamma di pezzi è che non possono essere usati nel modo 2D.

Il modo 2D è più utile per osservare la scacchiera con le varie posizioni dei pezzi. Le opzioni comprendono la possibilità di tornare indietro di varie mosse.

Il solo problema di *Chess Champion* sono i lunghi tempi di risposta del computer. Questi possono essere ridotti premendo un paio di tasti, ma è comunque insopportabile dover aspettare così a lungo ogni volta che il computer fa una mossa.

I diversi personaggi usati come pezzi sono tra i migliori mai visti, eccetto naturalmente quelli di *Battle Chess*, che ha grandi pezzi animati che combattono. Ma *Chess Champion* è molto più complesso e ha molte più opzioni.

A meno che non siate veri esperti del gioco degli scacchi o abbiate già battuto tutti i vostri vecchi programmi, probabilmente non vi conviene passare a *Chess Champion 2175*.

Teneri! I Pezzi Alternativi sono solo una delle possibilità offerte da **Chess Champion**

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

ATARI ST

Tutti i pezzi sono ben disegnati - è semplicemente una vergogna che non siano animati. I colori della scacchiera possono essere definiti dall'utente e si possono cambiare a piacimento. C'è una grave carenza di sonoro, limitato a un breve beep quando si tenta una mossa scorretta.

GRAFICA	8	FATTORE QI	9	K VOTO 700
AUDIO	2	FATTORE K	5	

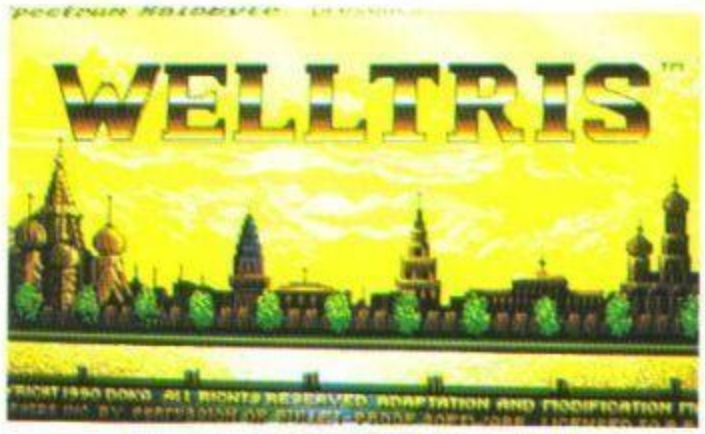
CURVA INTERESSE PREVISTO

I simpatici pezzi alternativi sono un buon modo per attrarre il giocatore meno appassionato, ma la novità si dimentica presto. Quando si arriva al sodo, *Chess Champion* ha abbastanza opzioni da farsi giocare per un po', ma ci mette troppo a rispondere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Welltris è stato disegnato in Urss, prodotto in America dalla Spectrum Holobyte e commercializzato da una software house francese!

I pezzi scendono dai muri del pozzo e cadono al centro dello schermo. Per rendere le cose più difficili si possono ruotare solo mentre cadono perciò se si pensa molto lentamente ci si può trovare presto nei guai...

WELLTRIS

Il successore di *Tetris* della INFOGRAMES aggiunge una nuova dimensione al gioco...ma vince la sfida con il suo predecessore ?

Tetris, per chi ancora non lo sapesse, è un gioco sovietico che consiste nel ruotare alcuni pezzi di forma diversa che scendono dall'alto dello schermo cercando di incastrarli. Se si riesce a completare un'intera linea senza lasciare dei buchi questa sparisce liberando dello spazio. Quando i pezzi riempiono lo schermo, perchè si sono lasciate troppe linee incomplete, il gioco finisce. Strano come un'idea così semplice possa aver fatto impazzire i videogiocatori più incalliti o far venir voglia ad un onesto impiegato di tralasciare per un attimo (magari due) il proprio noioso lavoro. Ma è la verità e la sensazione è che *Welltris* dovrebbe avere più o meno lo stesso effetto...

Il gioco sfrutta l'idea base di *Tetris* ma ne cambia il punto di vista che questa volta è dall'alto come se si guardasse in un pozzo cubico. Alcuni pezzi scendono dai lati di questo pozzo e devono essere ruotati e posizionati durante la loro caduta in modo da formare dei piani completi. Quando questo accade lo spazio si libera come in *Tetris*. La differenza consiste nel fatto che se si appoggia un pezzo lungo una parete del pozzo perchè non c'è posto al fondo, questa diventa rossa e non permette di appoggiare altri pezzi per circa un minuto. Quando tutte e quattro le pareti sono rosse il gioco finisce.

Questa è l'idea del gioco, ma cosa dire della giocabilità? La prima impressione è quella di una gran confusione ma una volta entrati nel gioco ci si accorge che è valido quanto *Tetris* ma dotato di maggiore profondità: dopo tutto avete a che fare con linee in due dimensioni invece che in una. La grafica è ottima ed è davvero piacevole trovare una così buona definizione in giochi di questo tipo. Il sonoro è tecnicamente buono ma le musiche sono una selezione di vecchie canzoni russe (per farla breve togliete la musica). In effetti una di queste è una canzone rock russa ma sentendola non sembra che i vari complessi nostrani e stranieri abbiano di che preoccuparsi per almeno cinquant'anni.

Purtroppo anche se *Welltris* è superiore a *Tetris* sotto diversi aspetti non avrà probabilmente il successo toccato al suo predecessore semplicemente perchè è necessario un po' di tempo prima di entrare nel gioco. Se vi è piaciuto l'originale allora questo gioco fa per voi ma se non avete mai giocato a *Tetris* (ma dove siete stati negli ultimi cinque anni ?) allora fatevi alcune partite prima di provare *Welltris*. La perseveranza vi farà scoprire un ottimo rompicapo - certamente il migliore dell'anno.

EFFETTO DUE

Ricordate *Lord of Midnight*? Un gioco per ZX divenuto un classico che combinava una struttura di gioco semplice con elementi strategici ed una tecnica grafica rivoluzionaria (landscaping).

Questo best-seller di Mike Singleton doveva essere il primo di una trilogia e dopo la sua uscita grande fu l'attesa per il seguito, *Doomdark's Revenge*. Il nuovo gioco era un prodotto di gran lunga superiore a *Lord of Midnight* con una mappa più vasta e con una struttura di gioco più complessa. Ma purtroppo il suo successo non sfiorò nemmeno quello del suo predecessore.

La ragione fu che *Lord of Midnight*, come *Tetris* del resto, ottenne un clamoroso successo per la sua semplicità e perché fu il primo del suo genere. I successivi miglioramenti, pur proponendo soluzioni più sofisticate e tecniche più avanzate, non riuscirono ad avvicinarsi alla giocabilità e alla meravigliosa semplicità dell'originale. Lo stesso potrebbe valere per *Welltris*. In effetti è un miglioramento di *Tetris* sotto molti aspetti ma se avrà lo stesso impatto sui giocatori siamo pronti a mangiarci il numero di dicembre di K (e vi assicuriamo che ci sarà molto da mangiare...)

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L40000d	IN PREPARAZIONE
AMIGA	L40000d	USCITO
MACINTOSH	L50000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L40000d	USCITO

AMIGA

Anche se non sfrutta tutte le capacità dell'Amiga impegnerà al massimo le vostre risorse cerebrali...e i vostri timpani. Il sonoro scadente è un difetto che passa presto in secondo piano e che non toglie nulla a questo brillante gioco.

GRAFICA	7	FATTORE QI	8	K-VOTO 901
AUDIO	4	FATTORE K	9	

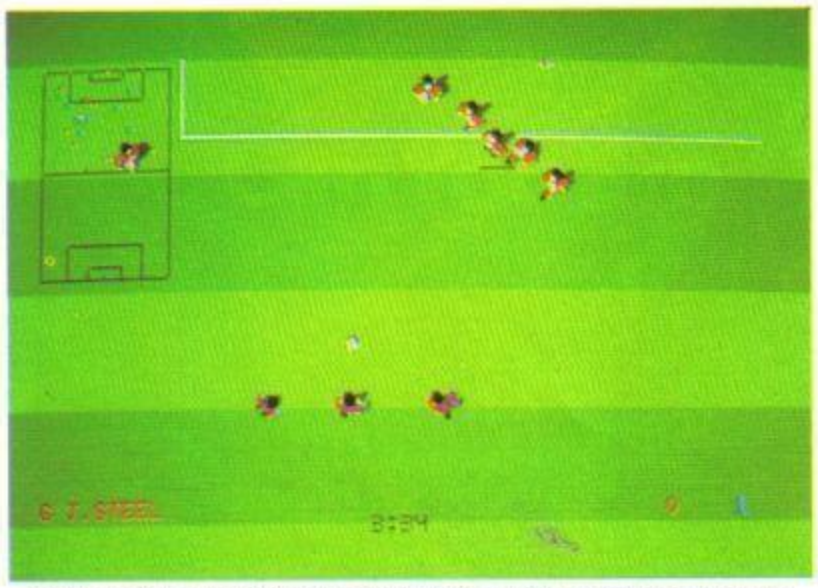
CURVA INTERESSE PREVISTO

Questo è un degno successore del più grande rompicapo di tutti i tempi - è necessario molto tempo e duro lavoro per entrare nel gioco ma una volta dentro non vorrete più uscirne !

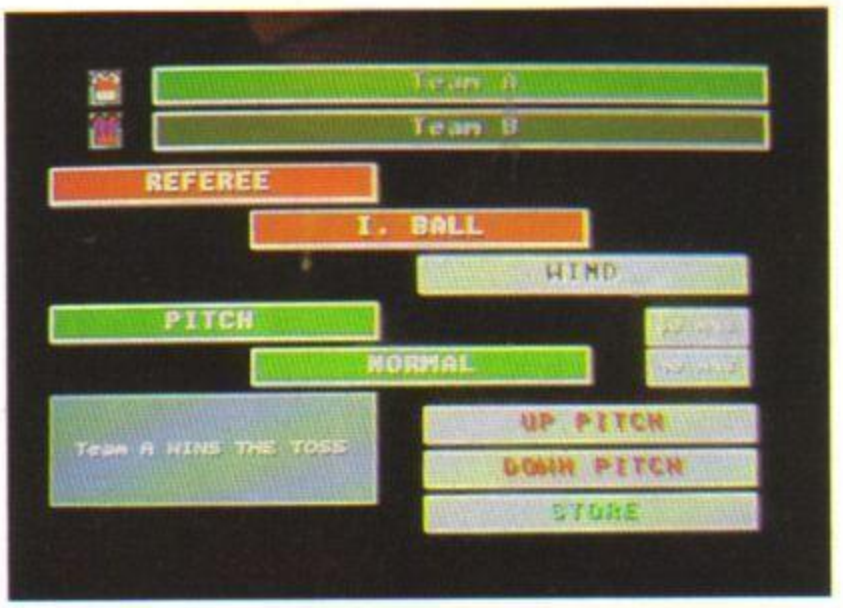
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Caspita! L'arbitro ha fischiato una punizione a pochi metri dalla vostra area... beh, i vostri stanno facendo la barriera: sperate che il tiro vada fuori.



Pochi attimi al calcio d'inizio. Le squadre sono pronte, l'arbitro anche. Selezionate "up pitch" o "down pitch" e si comincia...

KICK OFF 2

L'abbiamo presentato in anteprima esclusiva. Ora giochiamo la versione definitiva e diamo il verdetto finale sullo stupendo seguito della ANCO al miglior gioco di calcio...

Kick Off 2 è già stato presentato con un'ampia anteprima su K19. Il gioco è ora in vendita da qualche settimana, quindi se avete perso l'anteprima, ecco un veloce aggiornamento.

La pubblicazione di *Kick Off* fu accolta da recensioni entusiasmanti e da premi di Gioco dell'Anno in tutta Europa. I suoi vantaggi rispetto ad altri giochi di calcio erano che era molto veloce (cosicché anche quelli a cui non piace il calcio venivano "catturati") e che era stato scritto da un appassionato di calcio che ha ricreato l'atmosfera del vero sport.

La domanda da un milione di dollari era, naturalmente, se *Kick Off 2* potesse mantenersi sugli stessi livelli. L'anteprima apparsa il mese scorso suggeriva di sì - e la versione definitiva non ha evidenziato bug o rifacimenti tali che ci facessero cambiare idea.

Le prime impressioni sono che si tratta di una versione molto simile all'originale, ma con una grafica migliore - gli effetti sonori invece sono identici. Ma è quando iniziate a scoprire le nuove opzioni che *Kick Off 2* diventa interessante. Potete scegliere tra 4 diverse superfici, un mucchio di tipi di maglie, 24 arbitri, 8 diversi schemi tattici (con la possibilità di poter caricare gli schemi da voi disegnati con *Player Manager*), 3 diverse velocità di gioco e - il fior fiore - il replay. Questo vi consente di rivedere alla moviola i vostri gol - proprio quello che mancava per dare il colpo di grazia al vostro avversario!

Un'altra ottima opzione è il fatto che potete caricare le vostre squadre di *Player Manager*, il che crea un'atmosfera particolare poiché introduce una specie di elemento di gioco di ruolo. Ci sono anche le opzioni Campionato/Coppe e gli "Eventi Speciali" - ovvero dei dischi dati supplementari che verranno prodotti dalla Anco e venduti separatamente (con il disco di *Kick Off 2* è inserito l'evento Coppa del Mondo).

Per il resto ci sono tutte le vecchie opzioni, più una che non è neanche indicata nel manuale (vedi box). Il risultato di tutto ciò è un gioco che rende ancor più interessante l'originale formula di KO.

Ci sono alcuni problemi. Ci sono sempre. Sull'Amiga, per una qualche ragione, le dimensioni dello schermo si sono ristrette (è ora delle dimensioni dello schermo di *Player Manager*) e sull'ST lo scorrimento non è proprio fluido. Sono comunque difettucci che non rovinano affatto l'incredibile giocabilità di *Kick Off 2*.

FILMINI

K può rivelarvi in esclusiva un'opzione di *Kick Off 2*. NON riportata nel manuale - la scelta dell'inquadratura (potete cioè inquadrare la palla o un qualunque giocatore). Per farlo premete il tasto F durante la partita.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

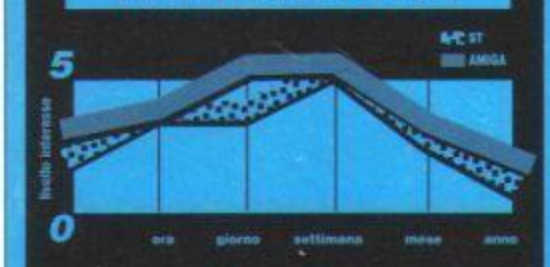
Nel complesso un prodotto brillantissimo, che vi divertirà a lungo. I comandi istintivi equivalgono a giocabilità immediata e la varietà di opzioni garantisce una super-longevità. Se siete un fan di *Kick Off* o volete qualcosa di diverso dal solito sparatutto, compratelo, ragazzi, compratelo...

GRAFICA	7	FATTORE QI	7	K VOTO 930
AUDIO	3	FATTORE K	9	

Uguale all'Amiga, ma visivamente un po' meno definito - comunque non abbastanza da deludervi.

GRAFICA	5	FATTORE QI	7	K VOTO 905
AUDIO	3	FATTORE k	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio sembra uguale a KO, ma dopo un po' vi accorgete che è tutta un'altra partita. Un gioco entusiasmante che piacerà a tutti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

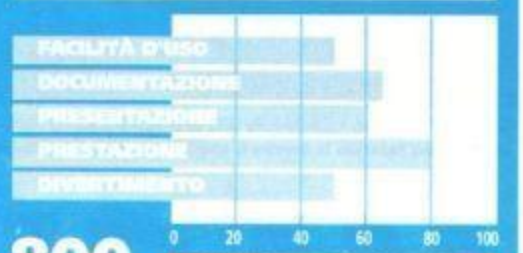
AMOS

Il linguaggio della MANDARIN offre infinite possibilità all'utente medio

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	USCITO

K VALUTAZIONE



800

Un potente linguaggio specializzato in giochi per chi ha già un'infarinatura di programmazione.

Non si tratta di uno dei moschettieri, bensì dell'attesissimo equivalente per Amiga del vendutissimo *STOS* per Atari ST. *AMOS* è una sofisticata versione del BASIC rivolta alla produzione di giochi. L'idea alle spalle sia dell'*AMOS* che dello *STOS* è quella di permettere ai programmatori di scrivere con facilità giochi e demo in un ambiente interattivo senza dover sottostare alla complessità del linguaggio macchina. L'*AMOS* fornisce anche alcune routine preconfezionate che controllano aspetti quali gli sprite e lo scorrimento dei fondali, in modo da non costringere i programmatori a partire da zero.

Castle AMOS è un esempio di come l'AMOS possa essere utilizzato per creare di tutto, dal software educativo agli adventure.

Dal momento che il linguaggio più facilmente usato dai principianti è il BASIC, molta gente non avrà grandi problemi ad assimilare l'*AMOS*. A differenza del BASIC dello *STOS*, l'*AMOS* BASIC non usa linee numerate. Il listato ha anche i paragrafi, in modo da evidenziare cicli e subroutine varie. Anche i migliori programmatori in BASIC troveranno qualcosa da imparare nell'*AMOS*. In particolare i comandi speciali che controllano gli sprite, le finestre, gli scorrimenti e così via.

Una delle migliori caratteristiche è la separazione completa della finestra del listato da quella dell'output, dove nello *STOS* tendevano a mischiarsi l'una con l'altra. C'è anche un modo diretto che consente l'esecuzione immediata dei comandi inseriti da tastiera. Ciò è utile nelle sequenze degli sprite, ad esempio, in modo da controllarle prima che vengano inserite nel codice definitivo. Per questo scopo è stata creata una piccola finestrella spostabile nella quale vengono inseriti i comandi. La finestra può essere spostata ovunque sullo schermo di output o eliminata del tutto per permettere di osservare agevolmente il risultato dei propri esperimenti.

Un problema dell'*AMOS*, presente anche nella sua controparte per ST, è che il BASIC è pur sempre un linguaggio interpretato, e di conseguenza non particolarmente veloce. L'*AMOS* aggira parzialmente questo guaio con comandi che sono poco più che chiamate a routine in codice macchina incorporate. L'*AMOS* sfrutta al meglio anche l'hardware dedicato dell'Amiga per aumentare la velocità di esecuzione (vedi box).

Per lo *STOS* è stata creata una notevole serie di espansioni come lo *STOS Compiler* (fondamentale per produrre lavori commercialmente validi) e lo *STOS Maestro*, un campionatore. Senza dubbio programmi simili verranno prodotti entro breve anche per l'*AMOS*. Il compilatore è atteso con particolare impazienza perché, senza di esso, l'*AMOS* rimane poco più di un giocattolone.

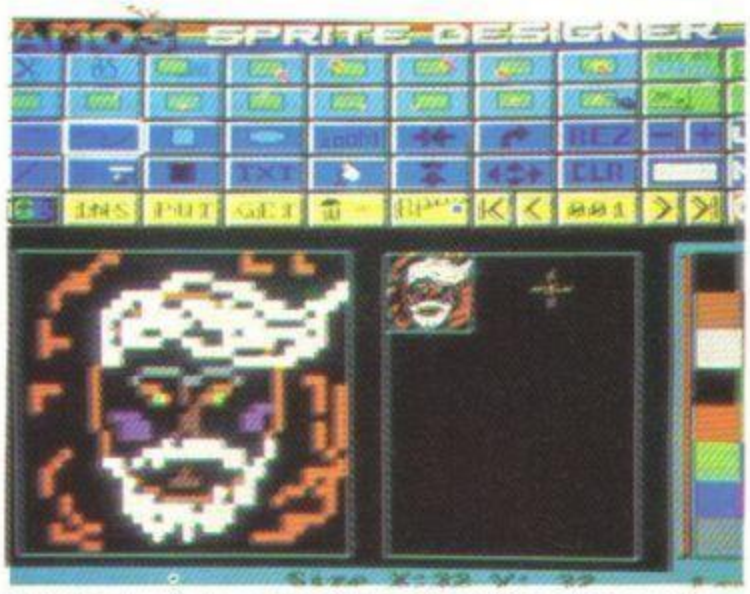
Un campo in cui l'*AMOS* risulta poco meno di un affare rispetto al programma per ST è nei programmi di supporto forniti assieme all'utility principale. Lo *STOS* ha una serie di programmi piccoli ma potenti che accompagnano il linguaggio, tutti ampiamente documentati nel manuale o nei file *READ.ME* contenuti sul disco. Insieme all'*AMOS* ci sono invece solo un paio di utility (come un editor e un *grabber* di sprite) non documentate, che costringono lo sfortunato utente a una lunga serie di esperimenti alla cieca.

Nel complesso, l'*AMOS* costituisce un bel miglioramento rispetto allo *STOS*, ed è senza dubbio un *must* per tutti gli utenti Amiga che desiderino scriversi i propri giochi ma non abbiano voglia di imparare il linguaggio macchina.

COPPER, BLITTER E AMOS

La caratteristica più notevole dell'*AMOS* è la meravigliosa gestione dell'hardware dedicato dell'Amiga. Gli sprite hardware vengono gestiti tramite un linguaggio basato sugli interrupt chiamato *AMAL*, ma vengono sfruttate anche delle tecniche software per aumentare la disponibilità degli sprite oltre i canonici otto per linea. Ci sono anche potenti comandi per la gestione del Copper, dello scorrimento hardware e del Blitter. Per fare un esempio delle capacità dell'*AMOS*, pensate che basta un solo comando per creare un campo di gioco su due livelli, in modo da poter manipolare oggetti creati dal Blitter in primo piano mentre un fondale scorre senza problemi in lontananza.

L'editor dell'AMOS, che mostra i comandi a singolo tasto e il listato a paragrafi.

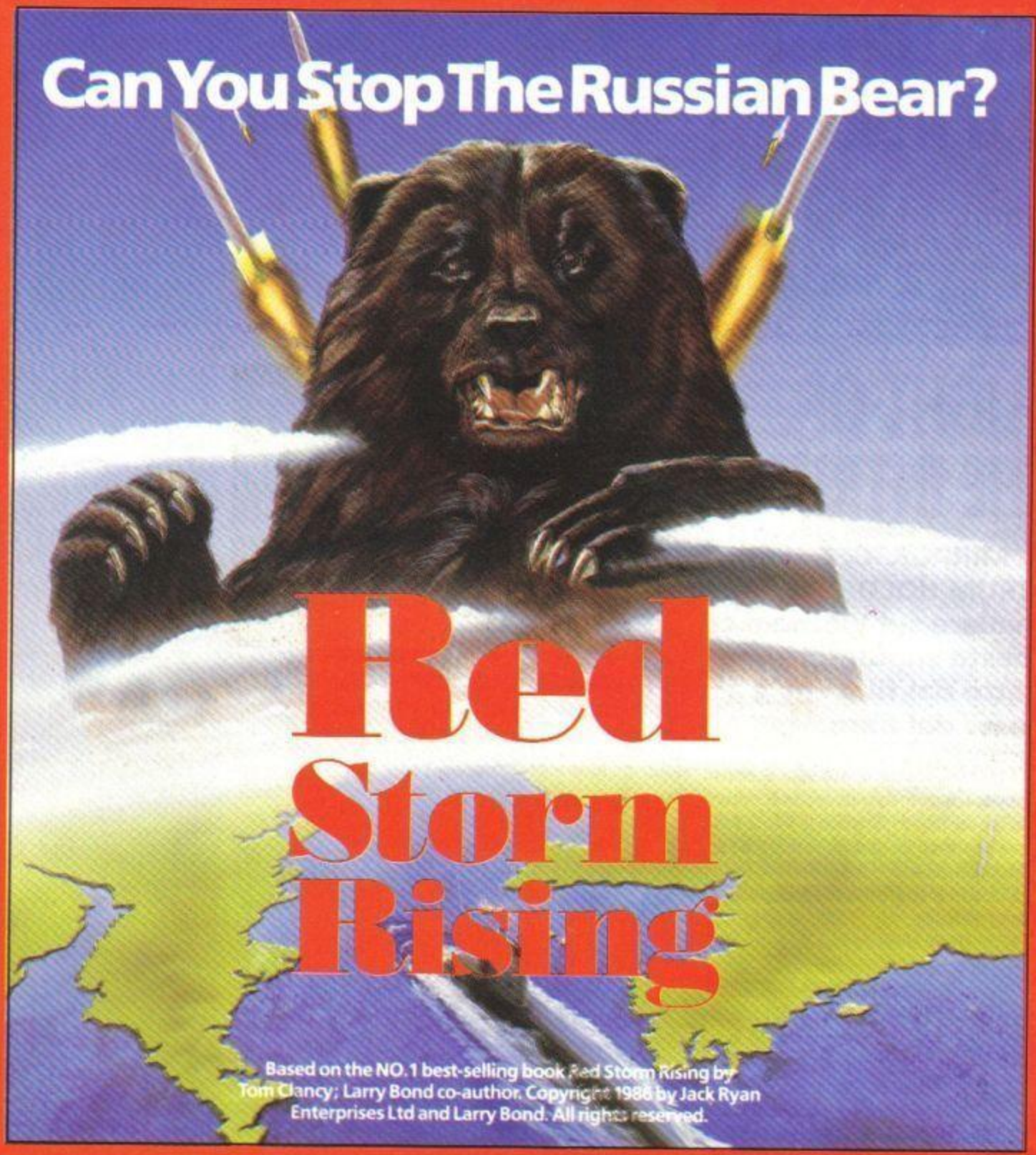


Lo Sprite Designer è solo una delle utility fornite con l'AMOS, ed è stato scritto con il linguaggio stesso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Basato sul best - seller Red Storm Rising di Tom Clancy. e larry Bond, ecco l'ultima novità della Microprose - Una simulazione di alta tecnologia e di tattica.
Lavorando assieme agli autori del libro, Microprose è riuscita a trasportare sullo schermo tutta l'atmosfera e l'azione dell'intera vicenda.
Sei ai comandi di un sottomarino nucleare d'attacco, quando le due super potenze si scontrano.
in mezzo, tra l'orso Russo e la dominazione totale, giochi un ruolo determinante nel conflitto.
la tua missione ti porta attraverso una varietà incredibile di fondali marini, per affrontare situazioni e sfide sempre più diverse.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

RED STORM RISING by Tom Clancy © 1986 by Jack Ryan Enterprises Ltd and Larry Bond

MANUALE COMPLETO IN ITALIANO

DISPONIBILE PER: AMIGA A **L. 59.000**

http://www.oldgamesitalia.net/

EADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciag

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voglia di volare

Il progresso tecnologico rende gli aerei sempre più sofisticati. I simulatori di volo, per tenere il passo, devono fare le stessa cosa. Ma non tutti sembrano dirigersi nella stessa direzione. K fa un voletto sulle tre più grosse novità del settore e scopre che...

FLIGHT OF THE INTRUDER

La MIRRORSOFT/SPECTRUM HOLOBYTE torna a volare sul Vietnam con questo simulatore che è tratto dal film che è tratto dal libro...

Il primo simulatore di volo della Spectrum Holobyte, *Falcon* è stato universalmente considerato come uno dei migliori simulatori di volo di tutti i tempi. Ancora oggi è uno dei titoli più venduti e tra poco sarà pubblicato un secondo disco di missioni. Nel frattempo i suoi creatori si sono dedicati a qualcosa di completamente differente.

Flight of the Intruder è basato sull'omonimo libro scritto da Stephen Coonts, best seller in tutto il mondo (e anche nel nostro paese, con il titolo *Il volo dell'Incursore*, edito dalla Sperling & Kupfer), la cui versione cinematografica dovrebbe giungere in Italia nel prossimo autunno.

Il film, il libro e il gioco ruotano intorno al bombardamento intensivo effettuato dalla US Navy contro le località-chiave del Vietnam del Nord durante i primi anni settanta. Due sono gli aerei rappresentati dalla simulazione: l'A-6 Intruder del titolo e il più noto Phantom II. Storicamente fu l'Intruder a realizzare la maggior parte delle incursioni, mentre il più agile Phantom ebbe soprattutto un ruolo di copertura aerea.

Giocare a una simulazione di volo senza i soliti "F-qualcosa" dà una sensazione nuova. Molti appassionati del genere si sono stancati di giocare all'ennesima variante del simulatore di Stealth, basata soprattutto su dati frutto di congetture. Gli aerei raffigurati in questo gioco stanno per raggiungere la fine della loro carriera e le loro specifiche tecniche sono molto più facilmente accessibili.

Sono disponibili varie missioni nella maggior parte delle quali bisogna distruggere potenziali minacce o eliminare edifici e installazioni (come ponti, bunker, basi di contraerea missilistica e così via). Il compito all'interno di una missione è legato al tipo di aereo che si desidera pilotare. Durante l'attacco a un ponte, per esempio, è l'Intruder che si occupa dell'attacco vero e proprio, mentre il Phantom ha il compito di intercettare eventuali Mig avversari.

Nonostante nessuno di questi due aerei disponga dei sofisticati sistemi di Intelligenza Artificiale che caratterizzano gli aerei più moderni, la Spectrum Holobyte ha deciso di includere un sofisticato dispositivo di pilotaggio automatico. Attivandolo, l'aereo segue l'intero piano di volo praticamente senza intervento umano. Nonostante ciò sia poco realistico, questa opportunità per-

Un Phantom di pattuglia sorvola alcune installazioni.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	annunciata	
AMIGA	annunciata	
PC	prezzo nc	LUGLIO

PC

Non è difficile per un gioco di questo tipo apparire notevole su un velocissimo AT 386. Ciò nonostante, *FOTI* è ottimo per quanto riguarda la gestione fluida e nitida di oggetti in 3D insieme a fondali in 2D, un campo che spesso ha messo in crisi più di un simulatore. Le schermate EGA/VGA sono sufficientemente verosimili, con un buon uso del colore sia per i paesaggi terrestri sia per quelli marini. Il sonoro può essere tolto a piacimento.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 910
AUDIO	2	FATTORE K	6	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Come in tutti i prodotti di una certa complessità, occorre qualche tempo per impadronirsi a fondo delle meccaniche del gioco, soprattutto in questo caso dove è necessario abituarsi a due cruscotti completamente differenti. Probabilmente per qualche tempo sarà il pilota automatico a svolgere gran parte del lavoro mentre il giocatore si impratichisce di una cosa alla volta. È quando viene completata questa fase di apprendimento che la simulazione "decolla" sul serio. Un gran numero di missioni e due aerei sui quali volare sono sufficienti per restare in volo molto a lungo.

F-19 STEALTH FIGHTER

La MICROPROSE rilancia l'aereo da guerra degli anni '90 con un nuovo make-up.

La versione per PC di *F-19* ha già goduto di un anno di critiche positive, ed è uno degli avversari più seri di *Falcon* per la corona di miglior simulatore di moderno aereo da combattimento. Con il lancio delle versioni migliorate per ST e Amiga sembra proprio che *F-19 Stealth Fighter* riuscirà finalmente a strappare al concorrente l'ambito titolo, diventando IL simulatore di volo per tutti coloro che prendono sul serio questo genere. Il problema principale per i simulatori basati su questo aereo è la scarsità dei dati disponibili, quindi fattori come capacità di sfuggire ai radar, manovrabilità, carico bellico e sistemi di contromisure elettroniche devono basarsi su pure speculazioni. Si può star certi, comunque, che una ditta con un background nel campo della simulazione come quello che può vantare la Microprose abbia effettuato il lavoro di ricerca/ipotesi in modo estremamente professionale, ottenendo la simulazione di un aereo il più possibile simile ai giocatori principianti di imparare gradualmente a gestire la simulazione senza doversi preoccupare di tutto contemporaneamente fin dal principio.

Ci sono un gran numero di differenti "viste" dalle quali è possibile seguire la missione, sia da dentro che da fuori la cabina di pilotaggio e che comprendono persino una visuale "dal missile" mentre questo si avventa contro un caccia avversario o una installazione nemica, oltre che le consuete opzioni di rotazione e zoomata.

Con l'eccezione del dispositivo di pilotaggio automatico e di un paio di "viste" alternative, *Flight of the Intruder* non offre in realtà molte innovazioni rispetto ad altri simulatori di volo. Il suo reale punto di forza è dato dall'opportunità di volare su due aerei che sarà improbabile ritrovare in altre simulazioni. Inoltre è molto diverso decollare e atterrare su una portaerei che su una "comoda" pista a terra. La giocabilità è eccelsa. *Flight of the Intruder* è caldamente raccomandato a chi desideri provare qualcosa di diverso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mile a quello reale.

Il gioco prevede quattro teatri di battaglia: Libia, Golfo Persico, Capo Nord ed Europa Centrale. Ognuno di questi scenari può presentare un gran numero di condizioni politico/militari, dalla pace alla guerra totale. Le missioni variano da voli di ricognizione ad attacchi di precisione contro bersagli al suolo.

La cosa che più colpisce di *F-19* è l'attenzione per i dettagli. Un paesaggio di poligoni sparsi a sfondo grigio attraversabile in mezz'ora *non* è, fortunatamente, una delle caratteristiche del gioco. Anzi, la mappa di ogni teatro prevede migliaia di chilometri quadrati accuratamente descritti con paesaggi verosimili e linee costiere geograficamente accurate. Anche il cielo ha ricevuto un trattamento di riguardo - non solo i movimenti del Sole e della Luna e le fasi di quest'ultima sono astronomicamente corretti, ma sono riportate esattamente anche le costellazioni, tanto che in teoria è possibile dimenticarsi degli strumenti e volare guidati dalle stelle come i naviganti dell'antichità.

La Microprose ha utilizzato il suo sofisticato editor di poligoni per produrre tutte le forme tridimensionali presenti nel gioco, che hanno un aspetto veramente gradevole. I programmatori non sono stati avari nel numero di poligoni utilizzati, soprattutto nella realizzazione di aree dalle curvature complesse. In alcune viste esterne dell' F-19 le ali appaiono effettivamente curve (sebbene siano composte da numerose superfici piane).

La velocità e la fluidità del movimento sono ammirevoli e i dettagli del terreno si ingrandiscono e scivolano verso l'aereo in modo realistico, e non a scatti come in numerosi simulatori di qualità inferiore.

F-19 era un gioco notevole già nella sua versione per PC. Le nuove versioni, con i loro miglioramenti, realizzano definitivamente il desiderio di questo gioco di essere il primo sulla lista di ogni acquirente di simulatori. Sicuramente lo è sulla mia.

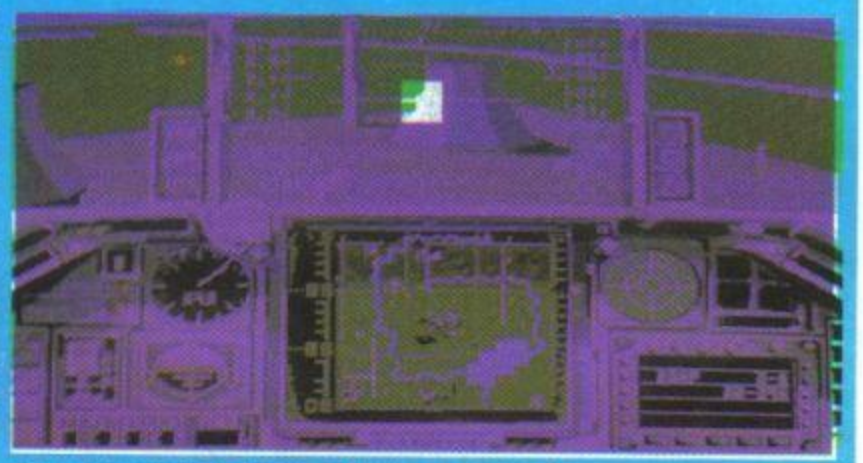
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	IMMINENTE
PC	L69000d	USCITO

ATARI ST

L'ST non è la macchina migliore per dare una grafica 3D veloce e fluida, ma il gruppo di programmatori di Tetbury ha svolto un lavoro superbo. La colorazione degli oggetti e del terreno è buona, considerato il limite di 16 colori. Il sonoro è appena funzionale, come sempre accade in questo genere di prodotti. La giocabilità è superba, soprattutto considerata la necessità di giocare con un joystick digitale.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K VOTO 935
AUDIO	5	FATTORE K	7	



Falcon - l'età comincia a farsi sentire, ma è tutt'ora uno splendido gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

F-19 colpisce immediatamente grazie alla sua immensa cura per i dettagli. Il manuale di 192 pagine la dice lunga (in ogni senso) sulla complessità della simulazione, ma la lettura è interessante e per nulla noiosa. Come accade in *FOTI*, l'interesse raggiunge il picco dopo qualche partita. *F-19* vanta una maggiore longevità rispetto alla concorrenza, grazie anche alle dimensioni del suo campo di battaglia (ci vogliono secoli per sorvolarlo tutto).

FALCON MISSION DISK II

PREZZO NC

Sulla scia del ruggente successo del primo disco di missioni, la Mirrorsoft ha nuovamente tentato di migliorare il suo già ottimo simulatore di volo. Programmato sullo stile del primo disco addizionale, questo nuovo programma rimpiazza il disco numero uno del programma originario: nessun bisogno di fare copie o aggiornamenti su disco.

La prima vera differenza sono le missioni, completamente riprogettate. Ora il compito del pilota varia dallo spazzare via un paio di carri armati nemici al combattere un'invasione su vasta scala della madre patria mentre gli aeroporti si trovano sotto attacco. Un'altra nuova caratteristica è l'abilità del nemico di attaccare da due direzioni contemporaneamente - sul teatro terrestre come su quello aereo - costringendo il giocatore a rivedere le tattiche sviluppate nei primi due scenari (pena il non trovare più un luogo dove atterrare).

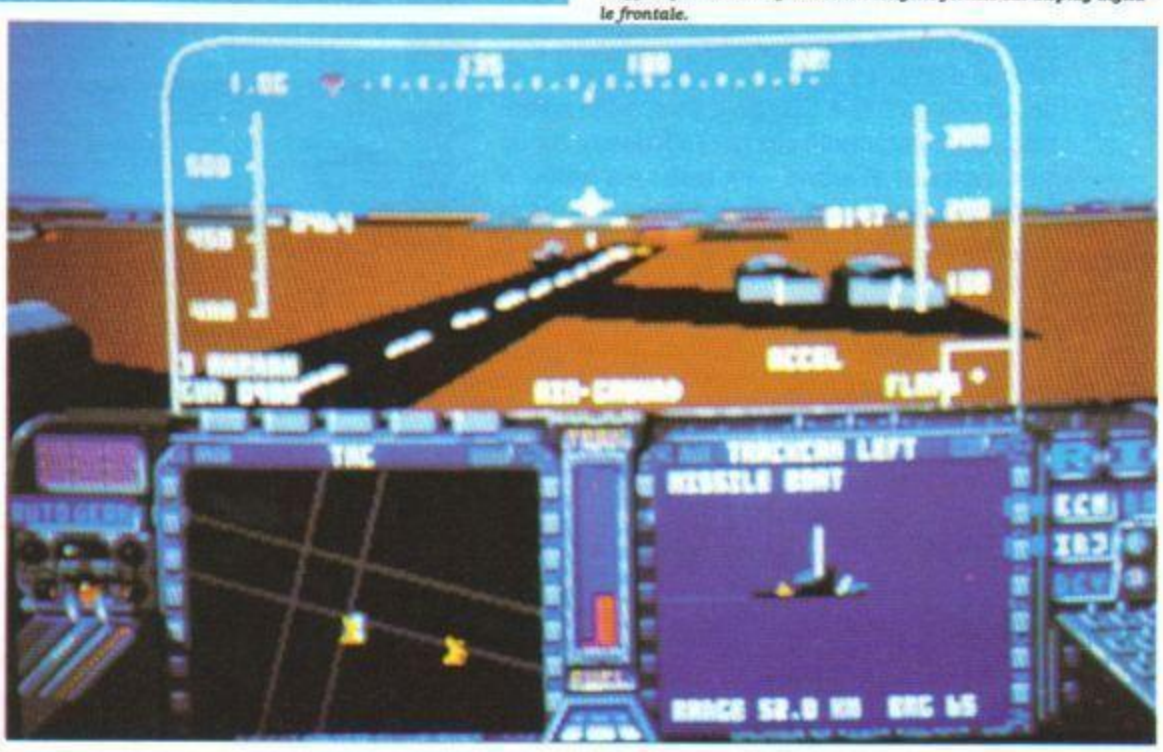
Per rendere la vita ancora più difficile, ecco fare la loro comparsa gli elicotteri. Queste esasperanti macchine hanno la tendenza a apparire accanto alle installazioni durante il corso di una missione, causando non pochi problemi al Falcon che sta avvicinandosi al bersaglio. Con loro non è il caso di sprecare missili: meglio fare uso del cannoncino di bordo.

All'armamento disponibile è stata aggiunta una versione modificata dei Sidewinder (forse un AMRAAM?). Grazie ad essa è possibile ingaggiare gli aerei nemici prima ancora di vederli: molto utile durante le missioni più lunghe.

La grafica non è cambiata, nonostante siano stati aggiunti diversi effetti sonori (fra cui alcuni caustici commenti da parte del computer di bordo, Betty) per le macchine con memoria espansa.

Mission Disk II è un *must* per tutti i fan di *Falcon*, ai quali lo raccomandiamo caldamente. In generale però *Falcon* inizia a mostrare qualche ruga, quindi i nuovi arrivati nel mondo della simulazione faranno meglio a dare prima un'occhiata ai prodotti dell'ultima generazione.

La cabina di pilotaggio dello Stealth, particolarmente spoglia - la maggior parte delle informazioni vengono fornite sul display digitale frontale.



OPINIONE NUMERO DUE

Temevo che *F-19* fosse un gioco difficile. Gli altri simulatori con cui ho giocato erano di norma difficili da affrontare per un principiante. Ma, non appena mi sono trovato nella cabina di pilotaggio, ho scoperto che potevo seguire il piano di volo e pilotare l'aereo senza problemi, mentre i combattimenti con altri aerei erano difficili al punto giusto. La ragione che fa sì che *F-19* sia così adatto ad un principiante è che alla Microprose hanno deciso di programmarlo in modo che il livello di difficoltà possa essere variato dall'utente. Inoltre i novellini possono avvalersi del sofisticato dispositivo di pilotaggio automatico per tornare in rotta dopo eventuali "smarrimenti".

Complessivamente mi sono divertito molto. L'aereo non reagisce troppo bruscamente ai movimenti del joystick come accadeva in *F-29 Retaliator*. *F-19* è comunque estremamente complesso, e ci vorranno tempo ed esperienza prima di riuscire a sfruttarlo al massimo delle possibilità. Mano a mano che si progredisce attraverso le differenti missioni il gioco diventa sempre più divertente, garantendo una longevità più che duratura.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIATTAFORME A

I giochi di piattaforme tornano improvvisamente di moda.

K mette a confronto tre aspiranti alla palma di migliore "salta-tutto".

TURRICAN

La superpremiata odissea fantascientifica della RAINBOW ARTS

Proprio quando si cominciava a pensare che i giochi di piattaforme non avessero più futuro ecco arrivare *Turrican*, immediatamente bombardato di premi e approvazioni da parte di tutta la stampa. Ma il prodotto finito giustifica tutti questi entusiasmi? Senza dubbio. Tecnicamente superbo, è un po' meno eccezionale come originalità - lo schema di gioco è preso a prestito da vari recenti coin-op, ma l'amalgama risultante è un gioco frenetico e assolutamente meritevole. *Turrican* lascia gli altri due giochi presentati su queste pagine a chilometri di distanza. Mentre *Flood* e *Prophecy* cercano sostanzialmente di riesumare sulle macchine a 16-bitil il genere dei giochi di piattaforme "carini", *Turrican* tenta qualcosa di molto più interessante prendendo un misto di piattaforme/sparatutto/avventura dalle sale giochi (i migliori esempi di questo genere sono *Midnight Resistance* della Data East e *Rastan Saga*) e trasportandolo senza colpo ferire su computer.

L'operazione ci offre così cinque mondi da conquistare, nei quali l'eroe Turrican ha a che fare con una bizzarra gamma di "cattivi" preoccupandosi nel contempo di non perdere la strada tra le varie piattaforme e livelli. Le armi si ottengono raccogliendo dei simboli durante il viaggio e sono molto sofisticate - sia graficamente che per l'effetto che hanno sullo svolgersi all'azione. Una bellissima pistola a fuoco multiplo crea uno splendido fuoco di contraerea, mentre il lanciafiamme agganciato all'anca e del quale si può far ruotare la lingua di fuoco su 360° non ha precedenti sui sistemi domestici.

Pari al livello di sofisticatezza dell'armamentario di Turrican è la serie dei nemici, particolarmente virulenti. Alcuni dei "guardiani" di fine livello meritano una menzione speciale - mostri di dimensioni ciclopiche che assorbono tonnellate di colpi prima di esplodere. Turrican stesso è animato splendidamente. Ogni muscolo del corpo si muove con assoluto realismo mentre lo si vede scorrazzare per lo schermo.

Un'altra chicca è il poster-mappa della confezione. Qualcuno potrebbe dire che questo rovina il gusto di "mappare" il gioco. Non è vero. Il gioco è comunque difficile e impegnativo anche quando si sa dove ci si trova e dove si vuole andare. Ancora meglio sarebbe stata una mappa generata dal computer mano a mano che si progredisce nel gioco.

L'impressione finale di *Turrican* è quella di un vero coin-op. È il programma più "da sala giochi" che abbia giocato su un sistema casalingo da quando è uscito *X-Out*, e supera molti giochi dello stesso genere usciti per console molto più sofisticate.

C64

Turrican è stato concepito per il C64. Il suo scorrimento orizzontale, i colori brillanti e gli effetti sonori "forti" sfruttano al massimo i punti di forza della vecchia ed economica macchina Commodore. *Turrican* dimostra che il computer che ci ha regalato grandi giochi d'azione come *Uridium* e *Impossible Mission* ha ancora parecchio da dire.

GRAFICA	9	FATTORE QI	6	K VOTO 901
AUDIO	8	FATTORE K	8	

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L18000c/d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

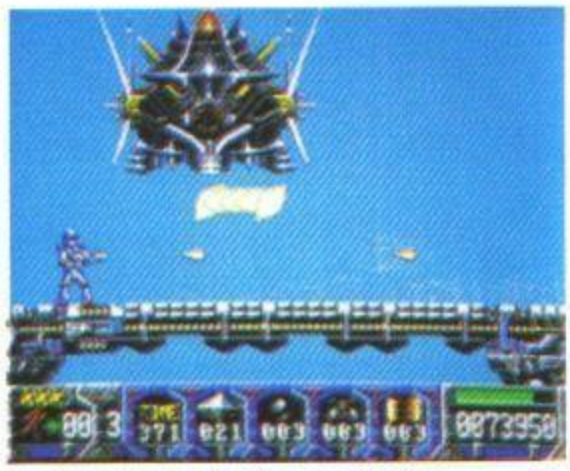
AMIGA

Turrican trae dall'Amiga quello che non ha tratto la maggior parte dei giochi fino ad oggi. Quelli della Rainbow Arts "sanno qualcosa" dell'Amiga che gli altri programmatori europei e americani non sanno. Basterà per rivalorizzare l'Amiga come la migliore macchina da gioco che si possa comprare nonostante le notizie su FM Towns e Neo Geo mettano in pericolo la sua egemonia. Per il sonoro, la grafica e l'uso del colore è semplicemente a un'altezza stratosferica rispetto a tutto il resto.

GRAFICA	9	FATTORE QI	6	K VOTO 912
AUDIO	9	FATTORE K	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Le meraviglie grafiche che accompagnano ogni progresso valgono a tal punto lo sforzo, che si è costretti a stare incollati al video. Ci vorranno due mesi di seria applicazione per i buoni giocatori, di più per i mediocri. È una pietra miliare del divertimento d'azione e deve essere considerato un classico finchè qualcos'altro non riuscirà a superarlo. Verrà comunque qualcosa di meglio - e sarà giocato da molte persone - ma questo è il destino dei giochi d'azione: essere sempre "buoni vecchi giochi".



Turrican incontra qualcosa di grosso e cattivo!

FLOOD

Sulle piattaforme della ELECTRONIC ARTS/BULLFROG per non affogare

Dopo aver esplorato il mondo della mitologia con i successi planetari del simulatore "divino" *Populous*, quelli della Bullfrog ritornano sulla Terra con qualcosa di molto più "umano": un gioco di piattaforme "carino" che si chiama *Flood*.

L'eroe di *Flood* è un "piccolo Blobbie verde leggermente in sovrappeso" di nome Quiffy che vive nel sottosuolo in profonde caverne cibandosi dei rifiuti lasciati da un'antica civiltà. Ma non tutto va bene nel mondo di Quiffy. Le caverne stanno per essere invase da un bizzarro gruppo di cattivi che rendono al nostro eroe la vita decisamente difficile. E c'è un altro problema ancor più serio: le caverne si stanno lentamente allagando perché i "Rubinetti dell'Ira" riversano milioni di litri di liquido nel mondo sotterraneo dove risiede Quiffy. C'è solo una possibilità per lui: correre per i tunnel che si stanno rapidamente riempiendo e raggiungere la superficie, dove gli sarà possibile respirare.

Quiffy ha sempre un compito da sbrigare prima di poter entrare nel teletrasportatore che lo porterà alla prossima caverna: raccogliere tutto il ciarpame sparso per l'intero complesso sotter-

Flood - ma quando hanno ideato questo gioco quelli della Bullfrog erano in bagno?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GO-GO

raneo. Il computer registra il numero di oggetti raccolti - solo una mezza dozzina nella prima caverna ma anche quarantadue quando si raggiunge il livello 39.

Benché mortali, i cattivi sono piuttosto "tenerosi". Particolarmente carini sono gli Orsacchiotti Maniaci che rimbalzano per le piattaforme in formazione compatta. Però le Bulbose Teste Vong e i Funghi Elettrici non sono molto simpatici e si pappano l'energia di Quiffy, indicata da una barra marrone decrescente situata nell'angolo in alto a destra dello schermo.

Il nostro eroe si può rifornire di varie armi per tenere a bada i nemici, ma deve prima trovarle, e ai livelli superiori ciò non è sempre facile. Le armi sono una delizia da usare, e graficamente eccellenti. Le granate rimbalzano a terra con un metallico "tap, tap, tap" finché non esplodono, lanciando vampate fiammeggianti in tutte le direzioni. Questo è un buon modo di liberarsi delle Lumache o dei Vacui Gombo prima di darsi da fare a recuperare i rifiuti. La pistola è ancora meglio. Sembra un'innocua pistola da borsetta per signore, ma quando si preme il grilletto produce un getto di fuoco come un lanciafiamme militare.

Mentre Quiffy cerca di spianarsi la strada verso la superficie i rubinetti riempiono lentamente d'acqua le caverne. Ci sono anche delle goccioline che, se toccate, accelerano ulteriormente il flusso dell'acqua. Fortunatamente nelle caverne si possono anche trovare oggetti utili.

Quiffy ha un modo di muoversi davvero unico. Al contrario di molti eroi delle piattaforme che sono venuti prima di lui, Quiffy non si limita a saltare di rampa in rampa. Può anche percorrerle verticalmente o di sotto, o addirittura camminare sulla cima dello schermo. Un'altra sorpresa sono i teletrasportatori. Lo schermo esplode in una festa di colori mentre Quiffy viene trasportato da un punto all'altro di una caverna.

Per quanto sia divertente, *Flood* manca di profondità. Ci sarebbero voluti più problemi che richiedessero parecchie azioni per essere risolti. Un buon gioco, pulito e divertente ma non abbastanza complesso per il lettore medio di K.

AMIGA

Tecnicamente eccellente, soprattutto sul fronte sonoro: una bella gamma di effetti adorna lo svolgersi dell'azione in *Flood*. Ci sono un sacco di creature da scoprire, con una buona varietà di effetti grafici e visivi verso la fine del gioco. Val la pena arrivare alla fine solo per vederli.

				K VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	6	715
AUDIO	8	FATTORE K	7	

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

La corsa contro il tempo di Quiffy è complessa ma fattibile. Una volta imparato, il gioco diventa obsoleto. Ci si diverte finché dura ma manca del fattore di divertimento a lungo termine del precedente capolavoro Bullfrog - *Populous*.

PROPHECY

La ELECTRONIC ZOO si ispira alle console

Prophecy è un gioco che copia spudoratamente tutti i migliori elementi dei giochi per console. Se qualcuno ha giocato a *Ys* sul Sega Master System e a *Legend of Zelda* sul Nintendo Entertainment System si troverà subito a suo agio con *Prophecy*.

Lo schema di gioco è molto semplice, ma anche molto accattivante. Ci sono elementi da gioco di ruolo, come la forte caratterizzazione dell'eroe del gioco, un po' di compra-vendita e avversari da interrogare mescolati con un gioco d'azione abbastanza semplice ma coinvolgente. Il risultato finale è un'avventura dinamica complessa, con una trama interessante e per nulla mediocre.

In *Prophecy* l'elemento d'azione è un gioco di piattaforme. Non un gioco di piattaforme puro come *Bubble Bobble*, ma una versione in stile "avventuroso" sulla falsariga di *Super Mario Bros*. L'obiettivo è salvare una famigliola che è stata imprigionata in un "piano astrale" dal malvagio figlio di Odino, Loki.

L'unico modo in cui Brian, il bambino vichingo, può salvare la sua famiglia è attraversare i sedici livelli di *Prophecy* e uccidere gli Otto Apprendisti del Male di Loki prima di confrontarsi con lo stesso Signore Nero. Durante il viaggio Brian deve raccogliere del denaro uccidendo i cattivi che incontra. Più denaro incamera, più extra può acquistare nei negozi che incontra durante il viaggio.

I negozi sono diventati una moda nei videogiochi: una moda che è venuta a noia. Ma i negozi di *Prophecy* si distinguono grazie allo staff di burberi negozianti. Un piccolo gremlin salta da uno scaffale all'altro per calciare quel che il giocatore desidera nel suo cestino. L'esercente poi annuisce se il giocatore ha abbastanza denaro per fare acquisti, altrimenti scuote la testa costernato.

Le armi stesse non sono molto riuscite. Le bombe sembrano scoppiare con l'esplosività di una bottiglia di spumante vecchio di qualche secolo. Gli *Spiriti del Fuoco* e gli *Stun* sono un po' meglio, ma fino a quando non ci si reca nei lussuosi negozi in cui sono disponibili pozioni e spade (se si è "in grana", naturalmente) è meglio evitare di azzuffarsi con gli Apprendisti del Male.

L'uso delle armi è un po' strano. La barra spaziatrice sposta un cursore sopra una serie di icone che rappresentano le varie armi a disposizione del giocatore. È un po' complicato, soprattutto quando ci sono orde di cattivi che assalgono il giocatore mentre sta cercando di saltare su una piattaforma mobile.

Prophecy è interessante. I suoi sedici livelli sono variegati e belli da vedere, ma per alcuni il gioco in sé potrebbe non essere soddisfacente. Saltare è molto facile, con Brian che fluttua nell'aria come se fosse appeso a una serie di palloncini. A parte questo, il gioco costituisce una bella sfida, e quando si comincia a giocare è difficile mollarlo finché non si è liberata la famigliola vichinga dal maledetto piano astrale.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

Dovrebbe piacere ai giocatori più giovani. La sua eccellente introduzione rende facile "entrarci". Finirlo sarà un po' più duro. Per mantenere alto l'interesse, c'è una impressionante mappa che mostra la distanza percorsa ad ogni nuova vita: un vero stimolo per continuare ad andare avanti. Una volta battuto Loki e salvata la famigliola il gioco viene archiviato. Aspettatevi comunque ore e ore di superbo divertimento "consolare" prima di arrivare alla fine.

ATARI ST

Tecnicamente ineccepibile. È bello vedere che almeno un team di programmatori ST abbia preso in considerazione la necessità di fare uno scrolling fluido in questo tipo di giochi piuttosto che una successione a scomparsa. La differenza sta tutta qui. Gli effetti sonori e la musica meritano un applauso e il meccanismo che consente di scegliere tra i due merita un'ovazione.

				K VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	790
AUDIO	7	FATTORE K	7	

Azione in stile console per il bambino vichingo della Electronic Arts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Console

Arriva Batman per il Nintendo e, in attesa dell'uscita ufficiale del Megadrive in Italia, due giochi per il 16-bit della Sega.

THUNDERFORCE III

Ecco lo sparatutto più bello del mondo!

Magnifico. L'unico modo per definire *Thunderforce III* è "magnifico".
Che il Megadrive della Sega fosse una bella console si sapeva già da tempo: da quando è arrivato in redazione l'ufficio del direttore è costantemente assediato da una folla di redattori imploranti, disposti a caricarsi di lavoro extra pur di potersi portare a casa per un paio di giorni il "mostro" giapponese. Titoli come *Ghouls 'n' Ghosts* o *Afterburner* hanno fatto passare parecchie notti in bianco a più di un redattore, ma nessuno fra gli umili pellegrini aveva pensato alla possibilità di un gioco originale ancora più bello di una conversione da coin-op. *Thunderforce III* è proprio questo: un programma mai visto in alcuna sala giochi italiana o estera dotato tuttavia di tutta la qualità, la complessità e l'incredibile fascino di un gioco a gettoni.

Lo schermo di base del gioco è un po' quello della serie *Nemesis* della Konami. Il giocatore guida un'astronave capace di agganciare un incredibile numero di armi aggiuntive lungo una successione di livelli a scorrimento orizzontale. Le armi si ottengono colpendo alcuni bersagli particolari, e vengono attivate selezionandole da un'apposita "finestra-inventario" premendo uno dei tre pulsanti del joypad.

Scopo del giocatore è distruggere un misterioso tiranno intergalattico, ma per far questo bisogna prima trovarlo pattugliando i cinque pianeti di un piccolo sistema solare. Ogni pianeta costituisce un livello, che assume così un aspetto e delle caratteristiche uniche. Sul pianeta del Fuoco bisognerà ad esempio evitare continue eruzioni vulcaniche, su quello dell'Acqua si verrà ostacolati dalle correnti sottomarine che spostano il veicolo verso l'alto, su quello della Terra si dovrà scendere sotto la superficie ed evitare colossali frane e sommovimenti tellurici, ecc.

La parte più complicata del gioco sta nello scoprire quale arma usare in ogni punto dei livelli, che a prima vista sembrano tanto complessi da essere addirittura insormontabili. Ogni volta che il mezzo del giocatore viene colpito si perde l'arma attiva in quel momento e si viene rispediti all'inizio del livello, ben lontani dal gigantesco guardiano che va eliminato prima di poter passare al pianeta successivo.

Cinque livelli della lunghezza e della complessità di quelli presenti in *Thunderforce III* sono già molti, ma una volta che sono stati completati tutti i pianeti arriva la sorpresa più grande del gioco: il sole posto al centro dello schermo si spegne, rivelando al suo interno nientemeno che il quartier generale del nemico supremo... composto da altri tre livelli! Stando così le cose, si capisce perché i programmatori abbiano fornito sin dall'inizio ben otto "crediti", corrispondenti ad altrettante possibilità di continuare la partita dall'ultimo livello raggiunto.

La difficoltà di questo sparatutto è qualcosa di incredibile: alla fine di ogni livello ci si ritrova, madidi di sudore, a benedire il "fuoco automatico" del joypad. L'unico grosso difetto di *Thunderforce III*, in effetti, è che nella frenesia dell'azione non si ha il tempo di ammirare i meravigliosi fondali in parallasse e le creature che li popolano.

Se la grafica è qualcosa di davvero eccezionale, il sonoro non è certo da meno: ogni livello possiede la sua musica, suonata in stereo da strumenti ottimamente sintetizzati in modulazione di frequenza. La qualità dei brani è altissima, e lo stile ricorda le colonne sonore dei più recenti cartoni animati giapponesi (che solitamente vengono realizzate da fior di compositori ed orchestre). C'è una voce digitalizzata che annuncia i vari bonus raccolti strada facendo.

Cosa altro si può dire di questa meraviglia digitale? L'unico modo per apprezzarlo pienamente è giocarci - con la cuffia del walkman collegata alla console. Le foto di questa pagina non possono dare che una vaga idea di ciò che offre *Thunderforce III*, gioco che consideriamo ormai come il miglior sparatutto di tutti i tempi. Anche i più accaniti giocatori avranno di che divertirsi per un bel pezzo: oltre al livello di base (difficilissimo) i programmatori hanno inserito due ulteriori gradi di difficoltà, ancora più veloci e densi di avversari.

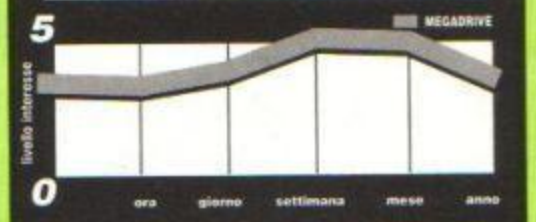
Vietato non comprarlo.

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L'100000L cart	USCITO

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K VOTO 970
AUDIO	9	FATTORE K	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO



I nostri supercampioni hanno finito il livello più semplice in tre giorni di gioco continuo, il che dimostra che è possibile completarlo. Una volta raggiunto questo livello si può giocare per un altro po' solo per gustarsi gli scenari e le musiche, dopodiché restano altri due livelli ancora più veloci e complessi. Come si può resistere a un gioco per console ancora più bello di un coin-op?

Sul pianeta del Fuoco. Dovreste vedere l'animazione del fondale!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mania

TETRIS

Il Megadrive balla al ritmo della balalaica

Mamma, quant'è importante il colore! Ultimamente qui in redazione abbiamo giocato un sacco a *Tetris*, soprattutto sul Gameboy e sul Macintosh. Entrambe le versioni sono magnifiche, ma hanno il difetto di essere terribilmente monocromatiche.

Il *Tetris* del Megadrive è invece coloratissimo, proprio come su Amiga, ST e C-64. Ma il bello è che in termini di innovazione offre molto più che un po' di colore.

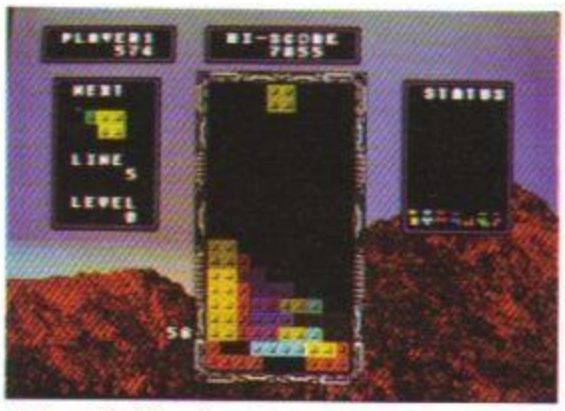
Si può scegliere il livello dal quale iniziare, che determina la velocità con cui cadono i vari blocchi. Per i meno informati, *Tetris* è un gioco semplicissimo in cui bisogna comporre delle linee orizzontali con dei polimini che cadono dall'alto. Una volta che si è completata una linea, questa scompare liberando il campo di gioco e aumentando il punteggio. Se non si riesce a completare linee, il campo si riempie rapidamente e il gioco termina.

Sarà anche semplice, ma è terribilmente coinvolgente. Il vantaggio del colore è che si possono ottenere dei bonus formando linee di tinta uniforme. In bianco e nero bisogna stare attenti alla trama dei pixel, una cosa difficile e fastidiosa che dopo un po' si lascia perdere per salvarsi gli occhi.

La giocabilità è magnifica e permette una rapidissima manipolazione dei blocchi. La cosa bella della versione per Megadrive è la possibilità di far scivolare i polimini sui blocchi già posati. Muovendo il joypad molto velocemente si riesce a spostare i pezzi orizzontalmente di due colonne: utilissimo per togliersi dai guai e sviluppare tecniche superiori di gioco.

Bellissimi sono anche gli effetti sonori. C'è una terribile musichetta russa che ci si ritrova a canticchiare insieme al computer, ma che non copre completamente effetti come l'impatto dei vari polimini.

Tetris è un capolavoro che dovrebbe essere prodotto per qualsiasi tipo di macchina. La versione per Megadrive è una delle più belle che abbiamo visto, sicuramente superiore alle altre versioni a 16-bit. Il suo fascino sta nell'astrazione senza tempo del soggetto. Ci si ritrova spesso con la voglia di una partitina a *Tetris*, e questa cartuccia potrebbe quindi avere una vita molto più lunga di tante altre.



Tetris su Megadrive - Il capolavoro russo non è mai stato tanto bello.

PIANO DELLE USCITE

NINTENDO L 70000cart USCITO

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 890
AUDIO	8	FATTORE K	8	

Lo schema di gioco è frenetico ed è anche bello da vedere. Il fascino del gioco dipende comunque moltissimo da quanto si ami Batman. Solo i batfanatici arriveranno a considerarlo un classico. Detto questo, è complesso e ci vorrà un sacco per completarlo. Una volta finito, però...

BATMAN

"Chi sei ?" "Sono Joker... con un ottimo travestimento!"

Lo diciamo subito. Questo non è lo stesso *Batman - The Movie* che è stato prodotto l'anno scorso dalla Ocean per gli home computer. Si tratta di un gioco tutto nuovo basato sullo stesso film, progettato appositamente per le due console Nintendo dalla Sunsoft.

Lo scopo è di inseguire il Joker attraverso cinque livelli ambientati nei dintorni di Gotham City. La prima impressione data dai livelli iniziali ricorda *Super Mario Bros*. Ci sono un sacco di piattaforme da affrontare con salti molto precisi. Nascosti in giro ci sono anche bonus e reintegratori energetici.

Il bonus più importante è il batarang, che viene fatto ruotare sulla testa di Batman e poi scagliato addosso a Joker e i suoi scagnozzi.

Naturalmente il Crociato Mascherato non usa troppe armi. Ha due ottimi pugni, che usa ampiamente per ridurre alla ragione i cari criminali.

La grafica e il sonoro hanno molta atmosfera e replicano perfettamente il clima del film, la cui trama è stata tuttavia stravolta.

Le sequenze iniziali sono incredibili, e mostrano la Batmobile che corre mentre appare la descrizione degli scopi del livello successivo sotto forma di testo e immagini.

I batfan lo adoreranno. Più che l'avventura dinamica che tutti si aspettano si tratta di un gioco di piattaforme. Ma veloce, difficile e certamente non per i principianti.

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE L100000 cart USCITO

GRAFICA	7	FATTORE QI	9	K VOTO 890
AUDIO	9	FATTORE K	9	

Nonostante sia uno dei più semplici giochi che si possano concepire, le possibilità di applicare strategia e tecnica sono infinite. *Tetris* è tanto coinvolgente e godibile che risulta difficile pensare a un altro gioco con la stessa longevità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PC o AMIGA?? TUTTE E DUE!!!
Oggi è possibile con NEWEL
e la sua fantastica offerta speciale

AMIGA 2000 SERIE 6.02.
1Mb, chip Ram nuovo Fat Agnus, con tastiera completo di mouse. Manuali basic e dischetti in italiano. Garanzia 12 mesi in tutto il territorio, + hard disk 20Mb, MS DOS AMIGA DOS originale 2092, scheda di compatibilità MS DOS completa di drive 5.25", Manuali MS-DOS GW BASIC in italiano garanzia ufficiale Commodore Italia Spa.

Configurazione con Emulatori Janus 8086 XT 512K + drive 5.25" L. 2.600.000

Configurazione con scheda AT Janus 80286 1Mb drive 5.25" 1,2 Mb L. 3.200.000

AMIGA 2000
come sopra versione base L. 1.600.000

Scheda Janus XT base L. 1.499.000
Scheda Janus AT base L. 999.000
Hard disk 20 Mb MS-DOS L. 450.000

Inoltre vi proponiamo le nostre offerte speciali promozione luglio - settembre per apertura filiali

Per AMIGA 500

Hard disk 20Mb autobooting FFS - DMA GVP espandibile interamente 4Mb RAM	L. 1.800.000
+ tavola grafica Easel valore di listino	L. 2.050.000
Come sopra ma hard disk 40Mb	L. 1.990.000
valore listino	L. 2.250.000
Digitalizzatore audio o video per AMIGA - Easy Wiew - Easy Sound	L. 99.000

OFFERTE VARIE DA NON PERDERE

Modem 300/1200 Videotel per Commodore 64	L. 49.000
Espansione di memoria 512K per AMIGA	L. 130.000
Come sopra con clock	L. 160.000
Portatili PC XT 8086 Bondwell 512/640K, doppio drive 3,5" 720K, modem integrato 300/1200/Baud, schermo al plasma	L. 1.590.000
Portatili 286 1Mb, HD 40Mb, schermo al plasma da	L. 3.990.000
Schede GVP 68030 + 6882 28MHz a partire da	L. 1.300.000

Sono in offerta speciale di svendita una grossa quantità e tipi di cartuccie per Commodore 64

Smart Card 32K ROM, in tampone	L. 99.000
Stard DOS velocizzatore per drive 64	L. 20.000
ROM 802 caratteri grafici	L. 15.000
Interfaccia MIDI 64	L. 70.000
CPM Emulator 64 con software	L. 29.000
Modem 300/1200 accoppiatore acustico	L. 30.000

E tante, tante altre offerte!!
Passate a trovarci a Milano in Via Mac Mahon, 75
Oppure ordinate direttamente a:
3270226 Servizio Tecnico Ricezione Ordini
93580086 Servizio Automatico Ricezione Ordini
0377.....Prossima Installazione Ski Line

OPPURE
Se preferisci un PC scegli sempre nella famiglia Commodorre ai prezzi scontati NEWEL

PC30 III L. 2.250.000
Microprocessore 80286 6-8-12 MHz. memoria 640 Kb, 1FDD da 3 1/2", 1 HD da 20 MB. Tastiera avanzata, Monitor 1404 14" fosfori ambra, MS-DOS 4,01

PC30 III L. 2.250.000
Microprocessore 80286 6-8-12 MHz. Memoria 640 Kb, 1 FDD da 3 1/2", 1 HD da 20Mb Tastiera avanzata, Scheda Super VGA, Monitor 1403 fosfori bianco carta, MS-DOS 4.01
Con monitor Super VGA colori L. 3.200.000

PC40 / 40 III L. 2.990.000
Microprocessore 80286 6-8-12MHz, Memoria 1Mb, 1FDD da 5 1/4", 1 HD da 40 Mb (19ms), Tastiera avanzata, VGA, Monitor 1403 14" fosfori bianco carta, MS-DOS 4.01.
Con monitor Super VGA colori L. 3.700.000

TUTTI I COMPUTER SONO CORREDATI DI MANUALI IN ITALIANO, GARANZIA COMMODORE ITALIA 12 MESI
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

Le schede Janus sono acquistabili solo in combinazione.

DATI TECNICI PC 30 III

CPU, CPU 80286, 16 bit; Coprocessore matematico 80286 (opzionale); Frequenza di clock 6/8/12 MHz, commutabile.
Memoria RAM da 640 Kb (standard); Unità a dischetti da 3 1/2",1,44 Mb; Unità a dischetti da 5 1/2", 1,2 Mb (opzionale); BIOS Auto Configuration™ Commodore con funzione di rispristino incorporata (ROM da 32K); Unità a disco fisso da 20 Mb, con interfaccia per bus AT.
Interfacce. Interfaccia seriale RS232C; Interfaccia parallella Gentronics; Interfaccia Mouse (Bus-Mouse Microsoft™ compatibile, per collegamento con Mouse 1352 Commodore).
Adattatore video. Adattatore video EGA; Hercules compatibile.
Monitor. Monitor monocromatico da 14" con possibilità di inclinazione e rotazione.
Orologio. Orologio in tempo reale con data (alimentazione a batteria).
Sistema operativo. MS-DOS 4.1, GW BASIC Video.
Espansione. 3 slot di espansione compatibili con lo standard industriale, completamente disponibili per schede di espansione, schede di rete, ecc.

DATI TECNICI PC 40 III

CPU. CPU 80286, 16 bit; Clock commutabile 6/8/12 MHz; Coprocessore matematico 80287 (opzionale).
Memoria. RAM standard da 1 Mb, di cui 640Kb per MS DOS e 340Kb come disco RAM; Unità a dischetti da 5 1/4", 1,2Mb; Unità disco da 3 1/2", 760Kb (opzionale) Unità a disco fisso da 40Mb, 20 ms.
Interfacce. Interfaccia seriale RS232C; Interfaccia parallella Centronics; Interfaccia per mouse, (Microsoft Bus-Mouse compatibile per il collegamento con il mouse 1352 Commodore); Interfaccia video.
Espansione. 4 slot di espansione conformi allo standard industriale, 2 disponibili per schede di espansione con capacità di memoria 8 o 16Mb, o schede per il collegamento in rete.
Adattatore video. Addattatore grafico VGA integrato con funzioni VGA ottimizzate: 256 colori emulati contemporaneamente da una tavolozza da 262144, MDA, CGA, Hercules.
EGA. Frequenza max. di quadro 70 Hz; Risoluzione max. 934 x 400 punti, (modo monocromatico).
Monitor. Monitor monocromatico da 14", visualizzazzione analogica, con possibilità di rotazione e inclinazione.
Tastiera. Tastiera DIN, 102 tasti; Tasto di Reset.
Orologio. Orologio/data in tempo reale (alimentatore a batteria).
Sistema operativo. MS-DOS 4.1 GW Basic.
Interruttore a chiavetta

Le specifiche tecniche sono suscettibili di modifiche senza preavviso.

FINALMENTE DISPONIBILE
AMIGA 3000 - TELEFONARE!

COMPUMAIL® **GRUPPO NEWEL**

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI) TEL./FAX 02/93580086

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE VERSIONI

K vi aggiorna sulle nuove versioni di vecchi giochi...

PC

ATOMIX

Thalion; L39000d; vers. Amiga recensita su K 19; K-Voto 710

Si dice spesso che le idee migliori siano quelle semplici ma ciò non significa necessariamente che le idee più semplici siano le migliori. Ma a quale delle due categorie appartiene *Atomix* ? In un certo senso questo gioco si colloca a metà tra le due. Prendendo spunto da un gioco per bambini in cui si devono spostare delle tessere per rimettere a posto dei numeri (tipo il gioco del 15, per intenderci), in *Atomix* si devono muovere alcune molecole per ottenere strutture più complesse. È estremamente giocabile e graficamente attraente su tutti i formati, anche se per un gioco del genere non si sente il bisogno di una grafica eccelsa. È abbastanza difficile da tenervi impegnati a lungo, e la voglia di andare avanti vi spingerà a ricaricarlo molto spesso. Un piccolo grande gioco.

K-VOTO 815

VOYAGER

Ocean; L29000d; vers. ST recensita su K 7; K-Voto 862

Si tratta del gioco la cui copertina ha spinto molti genitori preoccupati e alcuni bigotti difensori della morale pubblica a domandarsi: "Ma quell'uomo starà per caso leggendo quello che penso io?" (per chi non avesse notato nulla di strano siete ancora in tempo a rispolverare la copertina di K del giugno 1989...). Del resto cosa vi aspettavate? Il povero Luke Snayles è stato seduto nella sua capsula spaziale vagando nello spazio profondo per 50 anni ed ora è finalmente giunto il momento di tornare a casa! Il problema è che la Terra è stata invasa dagli alieni e Snayles è leggermente seccato da questo contrattempo, così si mette all'opera e decide di eliminarli. Ricco di grafica vettoriale veloce e precisa, *Voyager* assomiglia moltissimo al primo livello di *Infestation* della Psygnosis. L'unica differenza è che *Voyager* non cambia minimamente. Dopo aver viaggiato per mezz'ora attorno allo stesso paesaggio grigio comincerete ad annoiarvi sul serio. Bello da vedere, pessimo da giocare.

K-VOTO 610

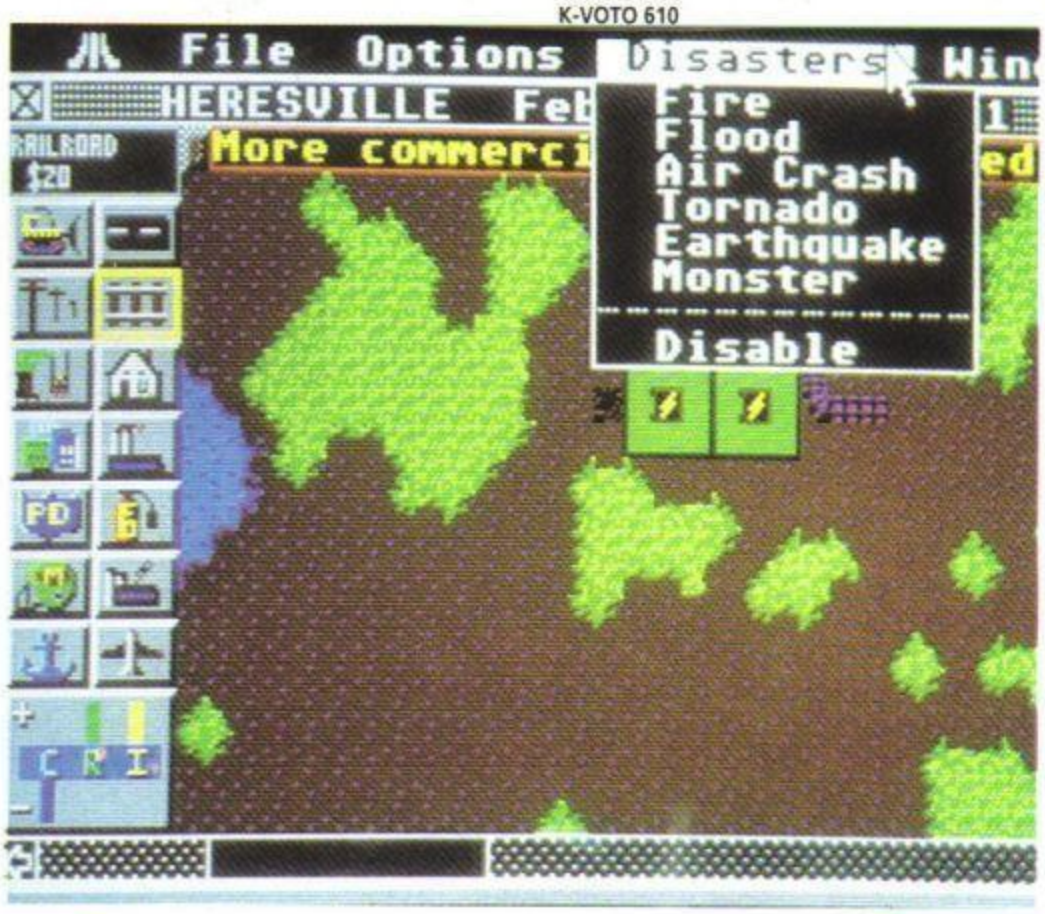
ST

SIM CITY

Infogrames; L59000d; vers. Amiga recensita su K 14; K-Voto 945

Uno dei migliori giochi mai scritti è finalmente uscito anche in versione ST. Potrete partire da un terreno spoglio e desolato e creare la città dei vostri sogni oppure caricare una città esistente (San Francisco, ad esempio) e vedere gli effetti di un terremoto, di una esplosione nucleare o addirittura di un attacco di Godzilla. La grafica è identica alle versioni per Amiga e PC e la giocabilità è invariata. Assolutamente da non perdere!

K-VOTO 915



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

KLAX
Domark; L25000d; vers. ST recensita su K 17; K-Voto 895

Klax è uno dei pochi rompicapo che competere con *Tetris*. L'unico vero difetto della versione Amiga è che è quasi identica alla versione ST a parte il sonoro, ricco di motivetti briosi e divertenti. Il gioco è difficile e dovrete prendere decisioni ed elaborare schemi in pochi istanti, in quanto la velocità dei blocchi è eccessiva e non lascia tempo per pianificare le mosse successive, specialmente quando si devono creare delle diagonali. Un gioco difficile ma divertente.

K-VOTO 830

LEAVIN' TERAMIS
Thalion; L29000d; vers. ST recensita su K 18; K-Voto 810

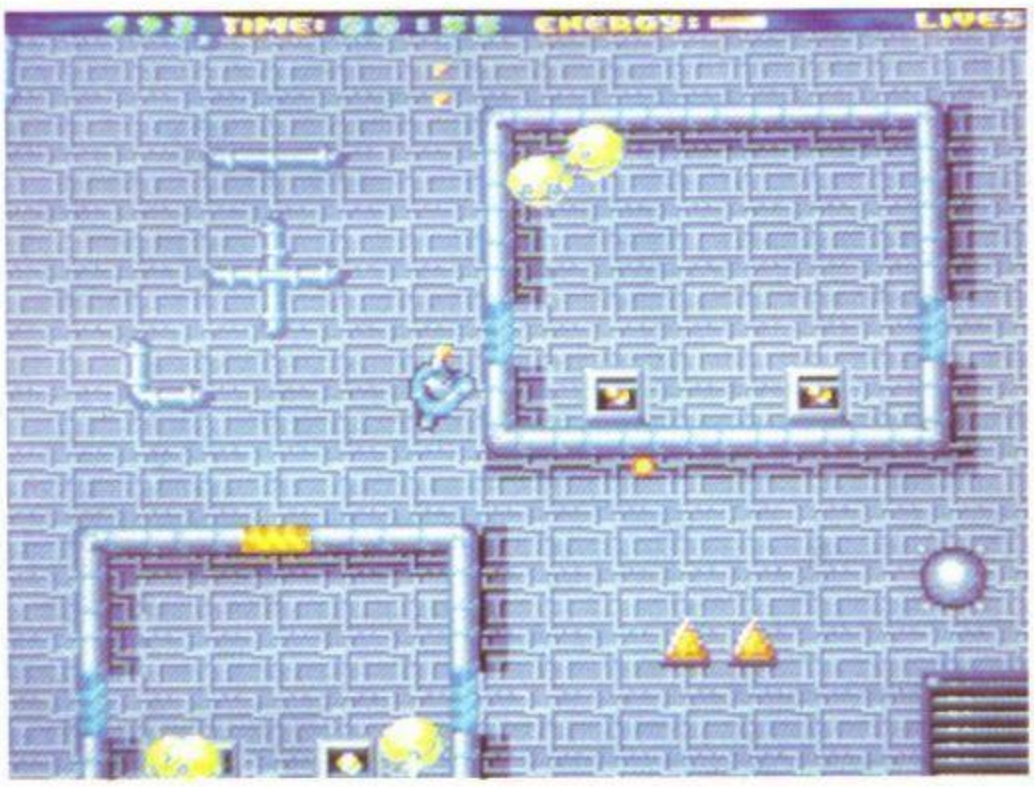
Leavin' Teramis non rappresenta certo una novità nel panorama attuale dei videogiochi né propone qualche nuovo concetto. Uno sparatutto a scorrimento verticale con le solite vecchie postazioni che emergono dal terreno, le solite astronavi che vi girano intorno e le solite armi da raccogliere disseminate lungo il percorso. Anche la presenza di un Pacman meccanico non riesce ad aggiungere un minimo di originalità. Tutto sommato è un gioco divertente anche se ricalca degli schemi ormai troppo sfruttati. Prendetelo in considerazione solo se non avete già qualche altro gioco decente del genere.

K-VOTO 610

PIRATES
Microprose; L59000d

Mollate gli ormeggi e tenetevi pronti all'arrembaggio, ciurma! *Pirates*, uno dei migliori giochi della Microprose, è ora disponibile anche per i pirati (quelli seri, non quelli che abbordano software...) possessori di Amiga, ed è veramente ottimo. Il gioco è praticamente lo stesso che uscì per C64 molto tempo addietro: nei panni del capitano di una nave pirata dovrete uccidere il maggior numero di persone, accumulare la maggior quantità di oro possibile e se dimostrare le vostre doti di provetto spadaccino. Il sonoro e la grafica sono stati migliorati facendo di *Pirates* un gioco veramente superbo. Cosa possiamo dire di più?

K VOTO 910

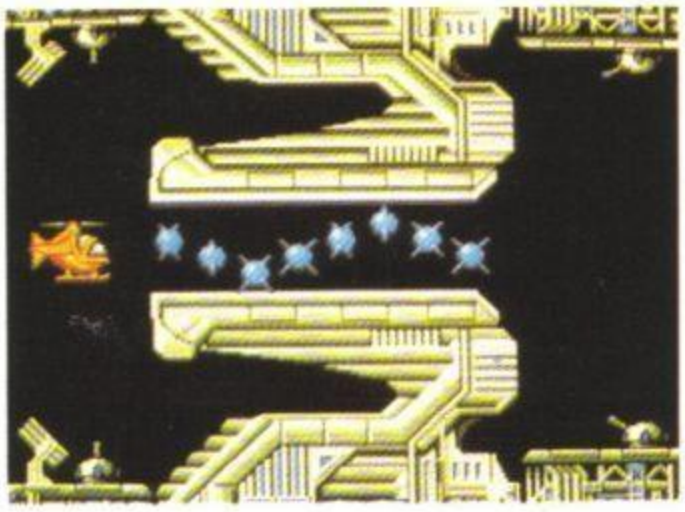


C64

BLOOD MONEY
Psygnosis; L18000c • L25000d; vers. Amiga recensita su K 7; K-Voto 732

Sui 16-bit *Blood Money* possedeva quasi tutto ciò che serve a un perfetto gioco arcade: sprite e fondali ben disegnati, una animazione e uno scorrimento molto fluidi e tonnellate di alieni da eliminare. Purtroppo il gioco per i 16-bit era privo di spessore e troppo difficile da completare. La Psygnosis ha cercato di risolvere alcuni di questi problemi rendendo la versione per C64 più semplice, ma il gioco rimane ancora privo di atmosfera. Una delusione.

K VOTO 385



BLOODWYCH
Imageworks; L18000c • L25000d; vers. ST recensita su K 10; K-Voto 819

Certe volte viene proprio da chiedersi se vale o meno la pena di dedicare tante pagine ai 16-bit quando il buon vecchio C64 è ancora capace di imprese ai limiti dell'incredibile. *Bloodwych* ne è un esempio.

Chi ha già visto/sentito parlare di/giocato a *Dungeon Master* conosce già anche *Bloodwych*. Quest'ultimo titolo altro non è infatti che un quasi-clone del famosissimo gioco di ruolo in soggettiva per i computer a 16-bit. Anche qui ci sono sotterranei in pietra, anche qui i mostri abbondano e anche qui tutto il gioco si controlla spostando un puntatore sulle numerose icone che riempiono lo schermo. Alcuni particolari come le trappole più complicate e i pozzi verticali sul piccolo C64 purtroppo non ci sono, ma in compenso è possibile giocare in due contemporaneamente grazie allo schermo diviso in due. Un'altra interessante caratteristica è data dalla possibilità di interagire piuttosto profondamente con gli NPC (Non-Player Characters) che vagano per l'area di gioco. La giocabilità è grande almeno quanto l'estensione della mappa di gioco (che è enorme): la grafica ultraprofessionale è particolarmente notevole, anche se a lungo andare può venire a noia per la sua limitatezza (proprio come in *Dungeon Master*). L'unica grossa pecca è il sonoro, limitato a pochi "beep". Il silenzio contribuisce comunque a creare una notevole tensione.

Ottimo per tutti e particolarmente adatto a chi voglia dimostrare al vicino di casa, possessore di Amiga o ST, quel che è in grado di fare l'home computer più venduto del mondo.

K-VOTO 950

AMSTRAD

CASTLE MASTER
Incentive; L18000 c/d

La sola vera differenza tra la versione Amstrad e le altre, a parte quella per Spectrum, è che possiede meno colori ed è molto più lenta. Il controllo è incredibilmente "lumacoso" e l'aggiornamento dello schermo non è da meno. Questo è un gioco indicato per un masochista o per qualcuno dotato di grande pazienza.

K-VOTO 680

SUPER GRID RUNNER
Llamasoft; L18000c

Jeff Minter è senza dubbio uno dei più strani personaggi del mondo dei videogiochi. Questo eccentrico programmatore, amante di animali quali pecore e lama a tal punto da inserirli come protagonisti dei suoi giochi, ha prodotto alcuni dei programmi più assurdi ed originali nella storia del divertimento elettronico. Tutto questo però non significa che siano dei giochi bellissimi. *Super Grid Runner* è una conversione di un vecchissimo gioco per C64, e purtroppo si vede. Il controllo tramite mouse - funzionale ma molto limitato - e la giocabilità che lascia molto a desiderare danno una sensazione di profonda insoddisfazione. In poche parole un gioco colorato, veloce ma molto noioso.

K-VOTO 410

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F29

IL CIELO E' IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA

RETALIATOR

Prendi il comando di un aereo che la difesa aerea americana non vedrà fino al prossimo secolo. E' il risultato di 18 mesi di avanzate ricerche da parte del più rivoluzionario dipartimento di tecnologia aereonautica degli Stati Uniti. Scegli tra il "Lockheed F22" e il "Grumman F29" e dozzine di svariate missioni.

Combattimento aereo, bombardamenti strategici e altro ancora. Opera in tempo reale in una cabina di pilotaggio munita di "vero radar" ed inizia la tua missione.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA (multidisk) a L. 49.000.

LA TUA RESISTENZA SARA' IL TUO BIGLIETTO DI RITORNO!

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

LEADER

ocean

Presto disponibile anche PC L. 49.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

********ARCADE**********	
1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DAN DARE III	29.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
Rock'n Roll	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THE TOYOTTES	49.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
Firezone	49.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000
*****SPORT/AZIONE******	
ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP.WRESTLING	29.000
ITALY 1990 (in Ital).	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000
O.P.Horse Racing	49.000
Player Manager	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
WORLD CUP '90	19.000
W. CUP SOCCER'90	29.000
W. GRETZKY HOCKEY	59.000
ADVENTURE/R.P.G.*	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
COLONY	49.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Declic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
Romantic Encounters	18.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE THIRD COURIER	45.000
Windwalker	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copy'st apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intro CAD	109.000
Kindwords 2.0	109.000
K.C.S. Level II	599.000
Math-Amation	79.000
Music-X	399.000
Pagesetter	210.000
Photon Paint 2.0	99.000
Photon paint tutorial	29.000
Real time sound proc.	169.000
Superbase Personal	190.000
TOTOTREK	45.000
PROFESSIONALI/ING.*	
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotitler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D (PAL)	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Brodcast Titler (PAL)	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Desig.	1.700.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director, The (ENGL)	189.000
Director, The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence (1 MB)	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter (ENGL)	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000
GD Profess. P. Temp	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	211.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard Drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D (PAL)	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus (PAL)	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	295.000
TDI Moodula 2	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000
Works ! Platinum Ed.	439.000
X-COPY II +Hardware	59.000
X-COPY II	39.000
Zoetrope v1.1	220.000

MS/DOS

******** ARCADE**********	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette !	69.000
Wall Street	49.000
Waterlo	69.000
WOLFPACK	69.000
*******ADVENTURE********	
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest III	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Krake	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games summer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	19.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

DIGI-PAINT 3
Il potente pacchetto grafico oggi a sole
L. 135.000

DIGI-VIEW GOLD 4.0
L.300.000

NEW!!! Pagestream 1.8
Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente.
L. 290.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES x AMIGA
L. 49.000!!!

AMIGA
LATTICE C 5.04
L.499.000

...ed inoltre
molti altri titoli
per c64,ST,Mac
NINTENDO,
SEGA MASTER
SYSTEM
ATARI 2600...
e
in anteprima....
ATARI LYNX
a sole
L.400.000

A-Max
Macintosh Emulator
L.300.000

Espansione 512Kb.
per *Amiga 500*
L. 130.000

ALEX COMPUTER

DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

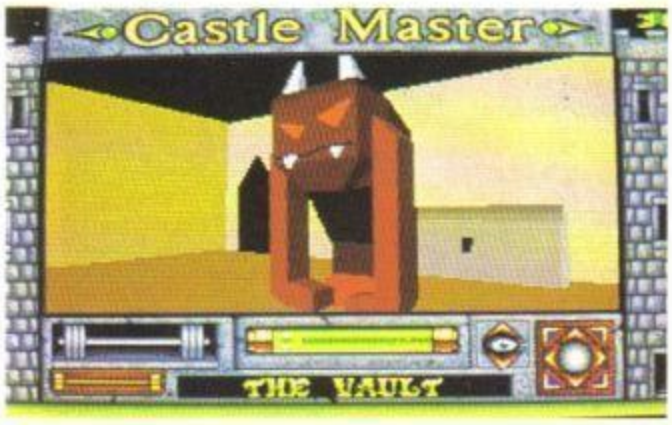
I prezzi si intendono iva inclusa

DOCUMENTO CREATO CON *AMIGA* Pagestream

SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per *AMIGA*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CASTLE MASTER

I lettori che hanno risposto al questionario chiedevano all'unanimità (o quasi) più TNT. Li abbiamo presi in parola, preparando un doppio TNT, che dovrebbe farvi dimenticare che le vacanze sono finite e che sta per cominiciare di nuovo la scuola. Si parte con *Castle Master*...

Questa soluzione, come avrà scoperto chi si è precipitato a leggere il finale, non è completa; infatti permette di trovare "solo" 7 chiavi e 9 pentacoli. Il motivo è sempre il solito: non ci sembra giusto svelare tutti i segreti di una avventura (dinamica o testuale) in una volta sola. Mentre leggete queste pagine, ringraziate **Luca Murolo** (The Hawk per gli amici) di Molfetta (BA) che con la sua soluzione ci ha dato davvero una mano.

Lo scopo dell'eroe prescelto è quello di entrare nel castello ed eliminare tutti gli spiriti maligni per poter distruggere il megafantasma di Magister e liberare l'alter ego imprigionato/a.

Quando uccidete un nemico la bolla dello spiritometro (che non è un nuovo test anti-alcool, bensì quella specie di termometro al centro dello schermo) si sposterà un po' a sinistra indicando un indebolimento delle forze avversarie. Col passare del tempo la bolla tenderà ad andare di nuovo verso destra: se raggiunge l'estrema destra dello spiritometro siete finiti, quindi dateci un'occhiata ogni tanto.

Quando uno spirito vi attacca (ve ne accorgete dallo schermo che inizia a lampeggiare) l'energia vitale del personaggio, indicata dal numero di pesi sulla barra, diminuisce: se arrivate ad avere solo due pesi non potrete più correre (modo *Run*); se ne perdete un altro, avanzerete molto lentamente strisciando (modo *Crawl*); se scompaiono tutti i pesi l'avventura è finita.

Da una ricognizione iniziale della zona circostante il castello ci accorgiamo che è protetto da un fossato (meglio non caderci dentro, visto che non eravamo molto attenti durante le lezioni di nuoto...) e che l'unico modo apparente per entrarci è il ponte levatoio che, naturalmente, è chiuso. Vicino al ponte c'è un quadratino nero, che indubbiamente sarà lì per caso. Inoltre troviamo anche una enigmatica roccia, che per adesso non possiamo spostare.

Quella dietro l'angolo sembra proprio una casetta: un'occhiata più da vicino rivela che è la Capanna del Mago: dentro c'è una bella fetta di formaggio (ci sono diversi generi di cibarie nel castello, ma sembra che i suoi abitanti prediligano i latticini...). Con il comando apposito ce lo pappiamo in un boccone e, mentre sentiamo il rumore delle mascelle al lavoro, diamo uno sguardo intorno: un tavolo, una sedia piuttosto grande, un tappetino per terra e un quadro: esaminandolo un po' più da vicino si dimostra un'indicazione su come entrare nel sinistro maniero. Prima di andarcene clicchiamo sul tappetino che ci rivela un pozzo... beh, per adesso forse è meglio non entrarci.

Aperto il ponte levatoio (come avevo detto, il quadratino è molto importante) e superata la Torre di Guardia (1) ci rendiamo conto di quanto sia grande il castello: abbiamo solo l'imbarazzo della scelta, ma conviene iniziare dalla Cappella (24). Qui dentro, esaminando più da vicino il crocefisso troviamo sulla destra una porta nascosta da un muro: entrati nella Torre Campanaria (25) tiriamo la corda. Il "tink" sentito ci fa pensare che sia caduto qualcosa, e infatti per terra troviamo il primo pentacolo. Uscendo dal campanile notiamo uno strano pozzo, simile a quello della casetta di prima, che evitiamo accuratamente.

Ora usciamo e andiamo nelle Stalle (21). Dentro ci attende un cavallo di legno (strani gusti, questi castellani!) e sotto di esso una chiave, la *Barrack's Key*, per la precisione.

Andiamo nell'edificio accanto, il Granaio (20), e cerchiamo dietro uno dei covoni di fieno per ottenere un'altra chiave, la *Fourth Floor Key*. Il pozzo, come vogliono le migliori tradizioni medioevali, nasconde la *Library Key*. Inoltre può darsi che conduca da qualche parte...

Adesso dirigiamoci verso la Cucina (5): logico trovare un po' di cibo sul tavolo, ma le provviste dove saranno? Visto che il caminetto è spento, diamogli un'occhiata, magari abbassati (CRAWL) in modo da poter vedere meglio, e infatti troviamo il Ripostiglio (6), pieno come un uovo (sempre per rimanere in tema) di cibo. Meglio lasciarne un po' in caso di emergenza, quindi non ingozziamoci. Tornati nella cucina esaminiamo il tavolo: sotto di esso troveremo un altro di quei messaggi lasciati nei posti più impensati. Prima di uscire, forse è meglio prendere la *Igor's Key* appesa vicino alla porta.

La porta accanto si rivela essere la Stanza di Igor (4), quindi, con una deduzione degna di premio Nobel, apriamo la suddetta porta cliccando sulla serratura.

Dentro ci aspetta una sorpresa - che dobbiamo eliminare con un bel po' di sassi - e un cofano che contiene l'ennesima chiave,

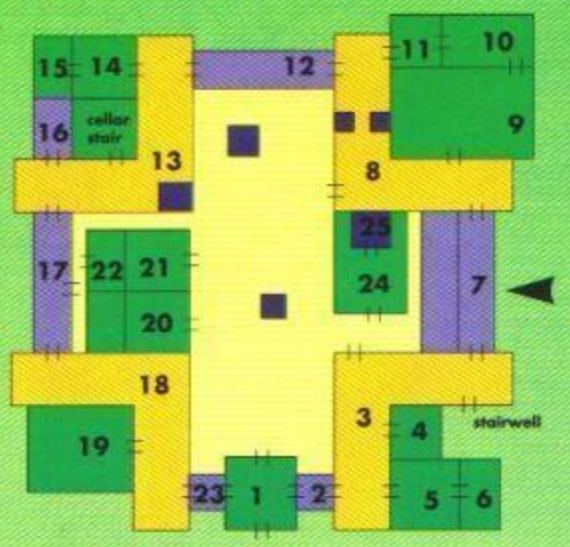
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

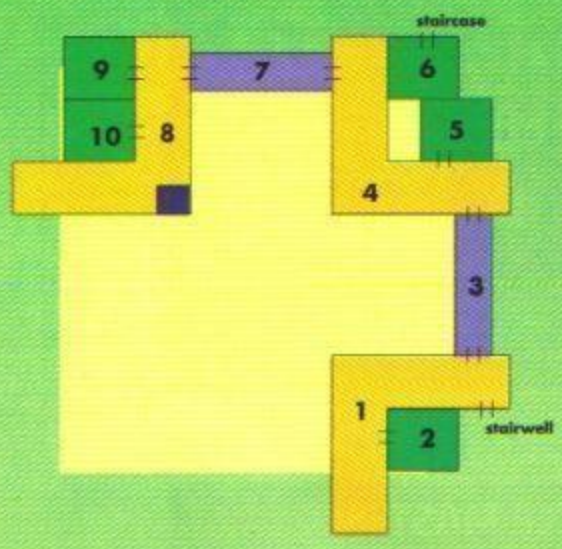
LE MAPPE

I piano



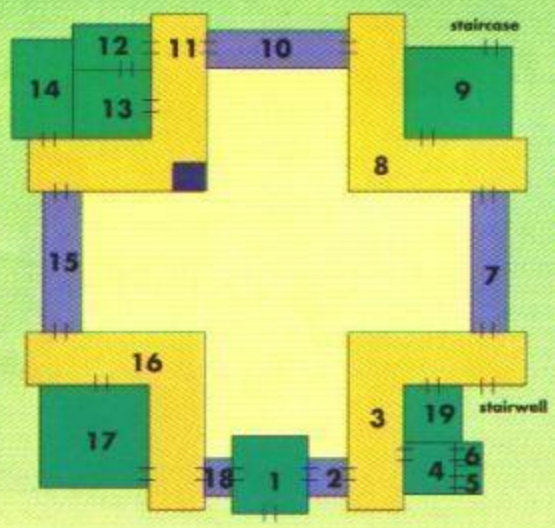
1 - gatehouse
2 - right atrium
3 - s.e. tower
4 - igor's chamber - chiave
5 - kitchen - (pentacolo sotto il tavolo) - chiave
6 - larder
7 - east pass
8 - n.e. tower
9 - hot baths
10 - staircase
11 - below staircase
12 - north passage
13 - n.w. tower
14 - vault vestibule - chiave
15 - pentacle vault - chiave
16 - guard house
17 - west pass
18 - s.w. tower
19 - great hall
20 - may barn - chiave
21 - stables - (chiave sotto il cavallo)
22 - smithy
23 - left atrium
24 - chapel
25 - belltower (tirare la corda per fare apparire il pentacolo))

III piano



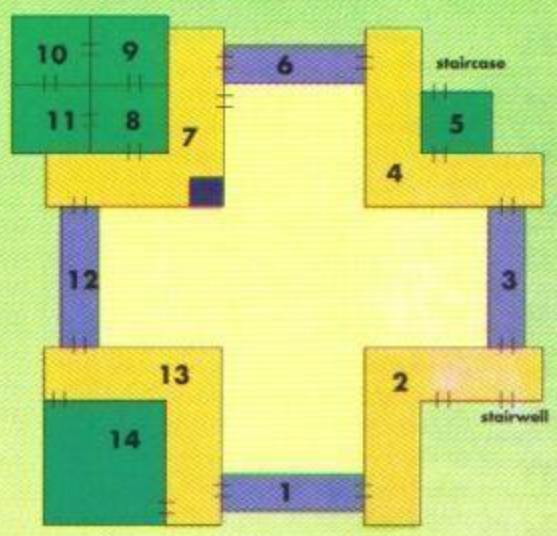
1 - s.e. tower
2 - carpenter's
3 - east pass
4 - n.e. tower
5 - inn
6 - stores
7 - north pass
8 - n.w. tower
9 - junk room - pentacolo
10 - display chamber - pentacolo

II piano



1 - gatehouse
2 - right ledge
3 - s.e. tower
4 - washroom
5 - 6 - garderobes
7 - east pass
8 - n.e. tower
9 - hospital
10 - north pass
11 - n.w. tower
12 - curing room
13 - armoury
14 - library
15 - west pass
16 - s.w. tower
17 - great hall
18 - left ledge
19 - pottery

IV piano



1 - south pass
2 - s.e. tower
3 - east pass
4 - n.e. tower
5 - barracks
6 - north pass
7 - n.w. tower
8 - lobby
9 - gymnasium
10 - spirit's abode
11 - granary
12 - west pass
13 - s.w. tower
14 - ball room

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE AMIGA 500 £120.000
VIRUS CHECKER PER AMIGA £35.000
* ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA £340.000
* ESPANSIONE PER ST 2,5 MEGA £690.000
ATARI LYNX+GAME £390.000
* si possono montare anche senza saldature

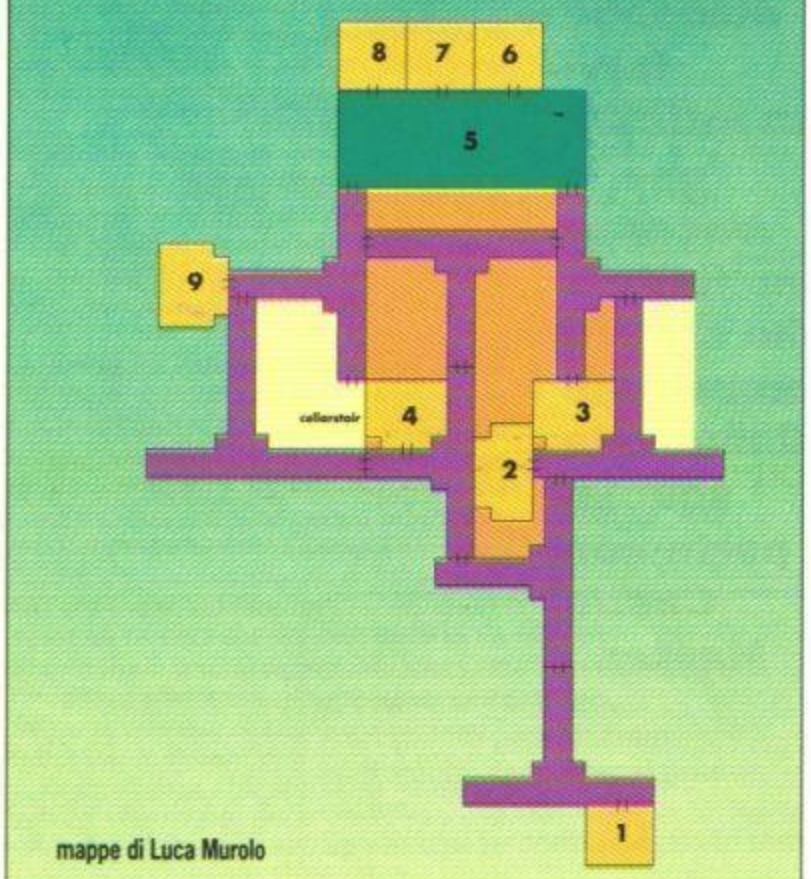
VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

catacombe



mappe di Luca Murolo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CENTURION

DEFENDER OF ROME

BY KELLIN BEECK AND BITS OF MAGIC

Creato da Kellin Beeck (autore del celeberrimo "Defender of the Crown") e Evan e Nicky Robinson, CENTURION prevede strategia, grafica insuperabile, ed animazioni che riproducono le battaglie, gli eventi diplomatici, i grandi giochi di Roma Imperiale.

Software from
ELECTRONIC ARTS®

PC 5 & 3
AMIGA
ATARI ST
MANUALE IN ITALIANO

Distribuzione esclusiva:

http://www.oldgamesitalia.net/

REDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F - Tel. (051) 7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

senza precise connotazioni (*Unmarked Key*) e un po' di soldi.

Finito di giocare con Igor, andiamo verso l'Anticamera della Cripta (14), dove si trova la *Stair well Key*, una porta bianca e finalmente una spiegazione per l'utilizzo dei dieci pentacoli e relativa posizione (anche se in fatto di indicazioni i castellani sono un po' avari). Inoltre una capatina al Corpo di Guardia (16) ci convince che trovare tutti i pentacoli sarà un bel pasticcio.

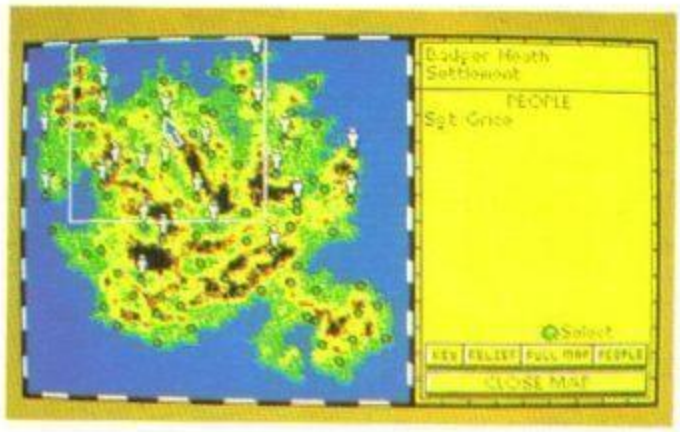
Andando alla Piscina Riscaldata (9) e premendo la leva marrone troviamo un altro di quegli enigmatici pozzi, che per adesso è meglio evitare.

Per quanto riguarda il secondo piano, troviamo i Bagni Reali (4) completi di carta igienica, l'Ospedale (9) che ci rifornisce di qualche peso extra se siamo messi male, la parte superiore della Torre di Guardia (1), dove troviamo in alto a sinistra un altro pentacolo, la Armeria (13), in cui NON bisogna toccare le lame (ahi!), e la Fornace (19), in cui si trova una pozione, la *rock travel* che porta istantaneamente davanti al pietrone fuori dalle mura (vi ricordate?). A proposito, spostando il masso, appare un quinto pozzo. Ora, visto che nell'Anticamera della Cripta si indicavano cinque pentacoli nascosti nelle Caverne e che solitamente le caverne si trovano sotto terra, deduciamo correndo il rischio di vincere un secondo Nobel che è giunta l'ora di avventurarsi nelle Catacombe. Ricordandoci che le altre quattro entrate erano nella Capanna del Mago, nel pozzo del Cortile, nella Piscina Riscaldata, e nella Cappella a sinistra del crocefisso, con una rapida esplorazione recuperiamo i cinque pentacoli stando attenti ai numerosi spiriti che ci aspettano e a non esagerare con il vino. Purtroppo l'unico modo di arrivare nelle stanze contenenti i pentacoli è caderci dentro, quindi dovremo sempre fare tutto il giro (la porta della Cantina può essere aperta solo dalle Catacombe).

Finito di girovagare per i sotterranei, dopo aver recuperato i pentacoli riprendiamo l'esplorazione del castello dal terzo piano. Qui troviamo un interessante Ostello (5), in cui, dopo essere entrati sbattendo il naso contro la porta gialla del lato sinistro, possiamo usufruire di un "kit del piccolo ubriacone" e di una pozione per ricaricare l'energia, il Monnezzaio (9), dove dopo una fatica disumana riusciamo a trovare l'ennesimo pentacolo sul secondo scaffale e la Sala dei Trofei (10), all'interno della quale, come da istruzioni, troviamo un altro pentacolo.

Saliamo le scale e apriamo il pannello della Torre di Nord Est (4) agendo sui quattro pulsanti in modo che siamo premuti tutti contemporaneamente e avventuriamoci al quarto piano. Qui ci aspettano: la Palestra (9), in cui preferiamo evitare la stretta porta a Nord perché non ci piacciono né gli squali né la sabbia del deserto, specialmente se visti cadendo dal quarto piano senza paracadute; il Granaio (11), in cui sotto il fieno, cliccandoci sopra più volte troviamo un forziere di cui non abbiamo la chiave (attenzione, perché abbiamo scoperto a nostre spese che ripetendo l'operazione si fa scattare una trappola "alla Dragonlance" piuttosto letale); infine nella Torre di Nord Ovest (7) abbiamo trovato solo un mucchio di spiriti.

Beh, il **"resoconto" dell'avventura di *Castle Master***, almeno per questo mese, è finito. Non vi rimane che prendere cappello, frusta e giacca di pelle ed esplorare la parte rimanente del terzo piano, scoprire a cosa serve la chiave contenuta nella Cripta del Pentacolo, che cosa indica il rumore provocato cliccando su un libro della Biblioteca, dov'è la chiave per il forziere del quarto piano e, soprattutto, dov'è il/la vostro/a alter ego. Direi che è abbastanza per un mese o due!



MIDWINTER

Dopo lo speciale di giugno su *Midwinter*, ecco altri consigli direttamente dalla Microprose per quelli che stanno ancora sforzandosi di entrare nel vivo di questo gioco.

A ppena inizia la partita controllerete il capitano Stark, in missione solitaria e probabilmente in pieno deserto. Armati solo di un fucile e di poche granate, sarete presto attaccati da un convoglio nemico, superiore per mezzi e manovrabilità, o bombardati non appena inquadrati dagli aerei di osservazione. Vi consigliamo di esaminare la mappa accuratamente, al maggior ingrandimento possibile, prima di iniziare a sciare. All'inizio, gli obiettivi primari sono due:

1) Il più vicino rifugio

2) Il più vicino garage

Secondariamente, controllate la posizione relativa dei vostri "colleghi" in attesa di reclutamento. Se siete indecisi su quale obiettivo sia meglio puntare per primo, scegliete anche in base alla loro vicinanza (controllate sul manuale le descrizioni dei personaggi!).

Se sarete costretti a rimanere sugli sci per un periodo abbastanza lungo, incontrerete probabilmente così tanti guai e problemi da non poterveli nemmeno immaginare. Avete sicuramente bisogno di ruote (anzi, forse sono meglio i cingoli), quindi dirigetevi verso un garage.

Quando incontrate un convoglio mentre siete sugli sci, vi conviene tentare di raggiungere un altopiano, anche non troppo alto, che domini la valle dove sta passando. Non è necessario scalare le montagne, dato che un piccolo promontorio spesso consente di controllare abbastanza bene le valli sottostanti. Se in quel momento impersonate Stark, basta stare attenti che non si ferisca le braccia e che non perda energia, e il cecchinaggio sarà relativamente semplice. Inoltre è necessario distruggere i mezzi avversari velocemente, prima di essere individuati.

Se siete fortunati, potrete trovare un'intera fila di veicoli che viaggiano in convoglio. Appena ne colpite uno, un altro apparirà all'orizzonte dalla stessa direzione. Se invece vi accorgete che vi attaccano da differenti posizioni, tentate di raggiungere un posto sicuro, perché l'appostamento necessita di molto tempo - ricordatevi che dovete cercare di reclutare i vari personaggi alla svelta.

Se controllate un buon sciatore, potete anche tentare di "piombare" sulle linee nemiche. Giunti a pochi metri, lanciate una granata e deviate subito per evitare, quando esplode il mezzo nemico, di perdere il controllo improvvisamente.

Gli aeroplani che vi attaccheranno appariranno sempre davanti a voi. Dal momento in cui li vedete a quando vi bombarderanno c'è abbastanza tempo per mirare con cura prima di premere il grilletto. È difficile seminarli sugli sci, ma cercate di utilizzare saggiamente il tempo a vostra disposizione tra un attacco e l'altro. Appena ne abbattete uno, spostatevi un po'. Se appare un altro apparecchio nemico e state andando a passo d'uomo, sparategli senza pensarci troppo. Se invece state sciando abbastanza velocemente, continuate fino a che non inizia a ruotarvi sopra.

Una volta raggiunto un luogo abitato, andate allo schermo dove si impostano le decisioni. Selezionate l'icona per entrare in un edificio per sapere quali siano effettivamente presenti e quali siano occupati da potenziali reclute. Esaminate il livello di *Muscle Power*, *Energy* e *Alertness* del vostro personaggio. Controllate anche se ha della dinamite o meno con sé (non si sa mai...) e prendete nota di quanto tempo manca al prossimo bollettino della situazione.

Ora dovete decidere in quale edificio entrare in base alla situazione del personaggio e al tempo rimanente. Ha bisogno di rifocillarsi, di riposarsi o di dormire? Necessita di provviste o di equipaggiamento? Ce la farà a uscire prima del prossimo bollettino o perderà tempo prezioso? Tentate sempre, prima di ogni altra cosa, di reclutare - se possibile - qualcuno e, se c'è un garage, risparmiate abbastanza tempo per entrarvi e prendere possesso di una motoslitta.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se preferite spostare un gruppo di reclute, accedete allo schermo degli alleati e selezionate da lì il metodo di movimento. Facendo riferimento alla descrizione dei personaggi che volete far muovere, trovate il miglior pilota e mettetelo/a a capo del gruppo. Guidare è più semplice se seguite le valli. Tuttavia, se siete costretti a viaggiare sulle alture per raggiungere altri personaggi (come Kristiansen) con la motoslitta, fate spesso riferimento alla mappa utilizzando l'opzione "Relief" per analizzare il terreno e trovare la strada migliore. Ad ogni modo, non c'è niente di meglio che procedere lentamente (circa 50 km/h) guardando dove si sta andando attraverso il parabrezza. State attenti agli alberi (con tutti i "verdi" che ci sono in giro...) e ai crepacci (si distinguono per essere molto più scuri della neve normale), e date ogni tanto un'occhiata verso l'alto per evitare gli aerei di pattuglia. Se vengono a disturbarvi, lanciate appena possibile un missile terra-aria cercando però, al momento del lancio, di avere l'apparecchio avversario al centro del parabrezza.

Nelle prime fasi della partita, vi accorgerete che la maggior parte degli avversari è concentrata nella parte a sud-est dell'isola, nella zona di *Shining Hollow*. Cinque o sei avranno fatto un'incursione nell'interno, mantenendosi sempre nelle valli. Una volta reclutati un pugno di ribelli e prima di fare troppi progetti a lungo termine, è spesso utile mandare un personaggio in motoslitta a eliminare i leader dei convogli nemici che tentano delle incursioni. Non sarà necessario distruggere tutti i veicoli ma con un po' di fortuna, colpendo il capo, gli altri diserteranno. Questa tattica permetterà di guadagnare un bel po' di tempo, perché un altro convoglio dovrà ripercorrere tutto il cammino fatto dal precedente prima di potervi raggiungere.

La velocità di un convoglio e la sua potenza di fuoco dipendono dal numero di edifici di rifornimento catturati dal nemico in quella zona. Distruggendo le fabbriche, gli impianti chimici e i depositi si rallenterà il nemico rendendo più semplice la vita dei ribelli. In ogni caso, sabotare un edificio può prendere molto tempo. Siate certi di scegliere per queste incursioni un personaggio con abilità superiori alla media.

È necessario impiegare un po' di tempo all'inizio della partita per decidere quali personaggi reclutare per primi. Kristiansen è un alleato prezioso, ma allo stesso tempo difficile da reclutare. È circondato da colline nella *Diamond Valley* e vi seguirà solo se spinto da determinati civili. Se Stark inizia la sua avventura nella zona centrale dell'isola, cercate di reclutare subito Davy Hart. Poi portatelo con una motoslitta da Kristiansen per reclutare il professore. Quindi mandate Stark e Kristiansen fino alla stazione radio localizzata nella *Snowstorm Valley*. Lì, mentre l'esperto di elettronica utilizza le sue conoscenze per reclutare altri quattro futuri membri del vostro gruppo (scelti a caso), Stark può convincere Caygill a entrare a far parte del suo team.

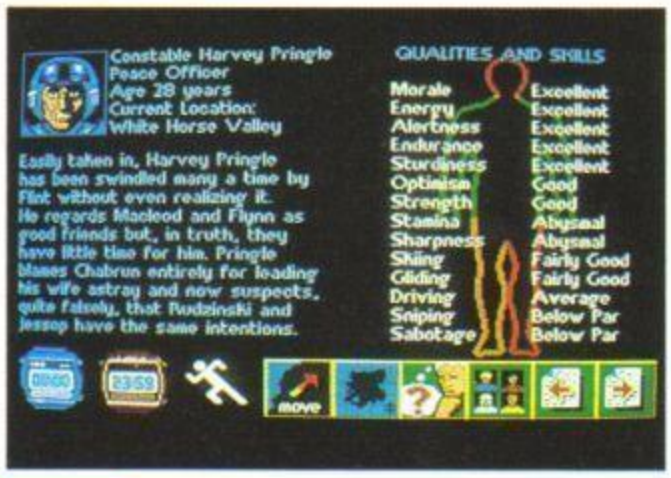
Ora Davy può andare a ovest per liberare i *Peace Officer* reclutati da un messaggio di Kristiansen - che sono stati catturati dai nemici - o reclutare lì vicino Rudel (Davy è l'unico che può persuadere il cacciatore a dare man forte alla resistenza). I civili possono entrare negli edifici tenuti dagli avversari e liberare i *Peace Officer*. Utilizzando lo schermo degli alleati per selezionare l'entrata o l'uscita da un edificio, i civili possono portare con sé i prigionieri.

Con un po' di fortuna, Kristiansen recluterà qualcuno nella zona nord-ovest dell'isola. Impiegate la persona entrata nelle vostre file per reclutare altri in direzione sud-est. Una volta reclutatone uno, trovategli una motoslitta e dividetelo nuovamente dal gruppo iniziale. Utilizzate l'effetto piramide, in modo che uno porti a due, due diventino quattro, quattro si trasformino in otto e così via. Questo metodo porterà a due gruppi distinti di reclute, una a nordovest e l'altra nel centro-sudest.

Si può giungere alla cattura di *Shining Hollow* in diversi modi. Un attacco diretto può rivelarsi disastroso, ma, sempre che la fortuna sia dalla vostra, è possibile aprirsi una strada sino al quartier generale nemico. Assalirlo con i deltaplani è una buona idea, ma quegli aggeggi necessitano di una abilità che non è comune. A volte, la strada più diretta non si rivela la più efficace!

Infine, se sciare, volare con un deltaplano in stile Icaro e guidare una motoslitta sembrano cose un po' troppo rischiose e spericolate, distruggendo tutte le stazioni radio del nemico potrete girare liberamente per l'isola con ogni mezzo e condurre una massiccia campagna di reclutamento, favoriti dall'assenza di comunicazioni fra i nemici.

In breve, non c'è una tattica "semplice" per concludere felicemente *Midwinter*, anche perché ogni partita è completamente diversa dalle altre. Se vincerete, ritentate da una posizione di partenza diversa. Altrimenti compratevi dei tappi per le orecchie, in quanto i vostri alleati verranno fucilati e i suoni di quei colpi rimbomberanno per un bel pezzo.



KOCKTAIL

Il nostro consueto mix shakerato con vari trucchi per Amiga (questo mese, è sicuro, gli ingredienti non sono doppi).

BEACH VOLLEY: A tutti i volleyballisti che si sono arenati, farà piacere questa "mano" (vabbe', forse è un braccio...).

1) **Il colore dei pantaloncini degli avversari è importante, in quanto il Celeste schiaccia e il Viola mura.**
2) **La prima tattica vincente è quella di schiacciare con il proprio Celeste nella parte bassa vicino alla rete del campo; la palla sarà murata e respinta fuori.**
3) **La seconda tattica consiste nello schiacciare con il giocatore Viola nella parte alta dello schermo, sempre stando vicini alla rete: il Viola avversario non riuscirà a murarvi e il suo compagno non vedrà neanche la palla.**
4) **Quest'ultima tattica è quasi infallibile... fatevi alzare la palla da un componente qualsiasi della squadra, in basso e centralmente, mirando in diagonale-alto.**

Infine ricordate che inglesi, americani e russi schiacciano lungo, egiziani e australiani corto, i cubani lungo/centrale e i giapponesi corto/centrale, mentre i francesi non sembrano avere una tattica ben definita.

SUPER HANG-ON: Stanchi di guidare una semplice Honda a 375 all'ora? Beh, scrivendo "750J" nella tabella dei punteggi potrete rompere la monotonia con un cannoncino che verrà installato sul cupolino (azionabile con il tasto Amiga).

STRIDER: Premere F9 **per mettere in pausa; poi** Help, Shift (sinistro) **e** 1. **Ora il modo gabola è attivato: con i tasti** 1-5 **si può scegliere il livello in cui giocare, mentre con** F1-F4 **è possibile selezionare la posizione all'interno del livello.**

SPACE HARRIER: Scrivere "RAF**" al posto del proprio nome per ottenere vite infinite.**

PIPE MANIA: I codici per i primi otto livelli sono:

2: HAHA
3: GRIN
4: REAP
5: SEED
6: GROW
7: TALL
8: YALI

GHOULS 'N' GHOSTS: Mentre saltellate tra uno zombie e l'altro, digitate "Karenbroadhurst**". Nel caso in cui siate amanti della violenza o vogliate gustarvi il vostro sprite mentre muore, riscrivendo la parola-chiave viene disattivato il modo-gabola.**

NINJA WARRIOR
Per avere energia infinita premere CAPS LOCK **e scrivere "**MAY THE FORCE BE WITH YOU**"**
Luca Bandini - (Terni)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC COMPATIBILI

XT UniSystem 650.000
CPU Nec V20 con clock 4.77/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200W,
tastiera 101 tasti,
512 KB Ram espandibili a 1 MB,
controller disk drive,
1 disk drive a scelta 360 K o 720 K,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 8087.

286 UniSystem 999.000
CPU 80286 con clock 6/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200 W,
tastiera 101 tasti,
1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS,
controller AT interleave 1:1,
1 disk drive a scelta 1.2 MB o 1.44 MB,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 80287,
0 wait states.

386-SX UniSystem 1.490.000
CPU 80386-SX con clock 8/16 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200 W,
tastiera 101 tasti,
1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS,
controller AT interleave 1:1,
1 disk drive a scelta 1.2 MB o 1.44 MB,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 80387-SX,
0 wait states.

Mk 6°

Mk 6, cartridge C-64 con manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 39.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

Prezzi IVA compresa

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

Amiga Action Replay

Finalmente! Una potentissima cartuccia utility+freezer+trainer!
Inserita nella porta di espansione del vostro Amiga 500, permette di:

- congelare e salvare su disco un programma caricato in memoria, per poterlo ricaricare quando volete fino a 4 volte più velocemente
- trovare le "poke" necessarie per ottenere vite infinite nei vostri giochi preferiti
- modificare e cambiare gli sprites di un gioco, per creare simpatiche versioni personalizzate o usare gli sprites nei vostri programmi
- avvertire della presenza di qualsiasi virus in memoria o sui vostri dischetti, distruggendo tutti i virus conosciuti
- salvare schermate e musiche su disco come files IFF, per poterle elaborare dai vostri programmi preferiti
- rallentare lo svolgimento dei giochi fino al 20% della velocità originale, per aiutarvi negli schermi più complicati
- usare il più potente monitor-disassembler per Amiga, con completo controllo dell'hardware e dei suoi registri (anche quelli "write-only"), uno strumento preziosissimo per il debugging dei vostri programmi: screen editor, breakpoint dinamici, assembler/disassembler delle istruzioni Copper, disk I/O con possibilità di alterare parametri quali sync o lunghezza della traccia, calcolatrice, notepad, ricerca di immagini o suoni in tutta la memoria, modifica caratteri in memoria, altera i registri della CPU, ed altro ancora.

Amiga Action Replay originale con manuale *in italiano* a sole 179.000

SUPER-RAM 1.5 AMIGA

Espansione a 2 MB per A-500, si inserisce nello slot sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB, completa di clock in tempo reale e batteria tampone.
399.000

AMIGA 3000 DISPONIBILI A MAGAZZINO

Atari Lynx: vasta gamma di software

SYNCHRO EXPRESS

Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo **copiatore hardware** per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua **copie di sicurezza**, perfettamente funzionanti, di **qualsiasi software protetto** in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
89.000

ACCESSORI AMIGA

AMAS Sound Digitizer 299.000
Espansione 512 KB con clock A-500 139.000
Hard disk A-590 899.000
Espansione 2 MB per A-590 350.000
Videon II' 490.000
DigiView 4.0 399.000
Drive esterno con switch 179.000
Drive esterno TrackDisplay 259.000
MiniGen 299.000
Motherboard 2 posti 86 pin 49.000
Mouse di ricambio 89.000
Amiga Televideo 265.000

FATTER AGNUS 8372-A

Il nuovo chip che permette di usare 1 MB di Chip Ram nel vostro Amiga, disponibile ora in kit di montaggio per l'installazione in tutti i modelli B-2000, ed A-500 (con piastra madre rev. 4 o 5) con inserita l'espansione A-501 da 512K.
149.000

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAKKHEN

La Guida Completa - Parte Prima

IL MONDO DEL GIOCO

Il mondo *Drakkhen* è un'isola decisamente misteriosa, divisa in quattro zone climatiche perfettamente uguali: Artica, Paludosa, Temperata e Desertica. Ogni fascia climatica racchiude un sistema di strade, un tempio Anhak della Guarigione, due palazzi e un paio di portali, insieme ad abitazioni costruite nello stile degli abitanti locali (dai quali si possono ottenere delle informazioni, anche se a volte è di scarsa importanza). Durante gli spostamenti su strada si possono incontrare vecchi saggi che insisteranno per darvi delle informazioni che anche in questo caso possono o meno riguardare le vostre peripezie - attenzione, perché anche se come incontri sono abbastanza monotoni, i vecchietti sono dei "duri" e si possono rivelare pericolosi per gli avventurieri alle prime armi, quindi evitate la tentazione di farne delle polpette per draghi.

Quando iniziate l'avventura, state attenti a creare un gruppo ben equilibrato - quello migliore contiene tutte e quattro le "professioni". Conviene tentare di dare il valore più alto alla costituzione e ai due attributi successivi per scout e guerriero, mentre bisogna favorire intelligenza ed educazione per prete e mago; può essere noioso, ma è l'unico modo per non finire subito l'avventura.

È meglio equipaggiare immediatamente il gruppo: infatti, come NON è specificato dal manuale in italiano, all'inizio i personaggi sono praticamente nudi, anche se possiedono degli oggetti che possono aumentare il loro coefficiente di protezione.

Il passo successivo è girare a sinistra ed entrare nel Palazzo del Principe Hordtkhen, visto che il resto del mondo non è raccomandabile agli avventurieri in erba.

Per evitare di perdere subito un personaggio aspettate che la pinna dello squalo superi il ponte e girari a destra prima di passare: una volta nel palazzo, eliminate il campo di forza spostando un personaggio verso il simbolo tra le due porte davanti a voi e utilizzando il comando *operate*. Ora mandando avanti lo scout e il guerriero iniziate la vostra felice (si spera...) esplorazione.

Ci sono diversi gruppi di nemici in giro, e un sacco (è proprio il caso di dirlo) di atrezzi e armi da raccogliere e usare. Evitate di salire le scale, almeno per il momento, perché al piano superiore vi aspettano nemici che possono sconfiggervi molto facilmente. Dovreste far salire di livello i vostri personaggi anche se ciò significa perdere un po' di tempo a pestare, affettare e stritolare diversi nemici - inizialmente è meglio proteggere gli utenti magici perché sono in genere piuttosto debolucci.

SUPER CONSIGLIO: come guadagnare esperienza velocemente Se siete già cresciuti di uno o due livelli, uscite e rientrate nel Palazzo. Premete quindi il pulsante sbagliato, e vedrete accorrere due guardie. Eliminatele e ripetete il procedimento fino alla nausea, ricordandovi di curare il gruppo dopo ogni scaramuccia.

Una volta saliti di qualche altro livello lasciate il palazzo e salvate il tutto, tanto per essere sicuri che anche se la sfortuna decidesse di colpire gli audaci, possiate continuare senza dover rifare tutto da capo. Come per gli altri GdR è buona abitudine salvare regolarmente, prima di essere sbranati da un drago verde che passava di lì per caso o essere buttati ai pesci da un gruppo di pirati che non aveva niente di meglio da fare che assalirvi. Inoltre in *Drakkhen* - soprattutto in alcune parti dell'avventura - si muore con una frequenza piuttosto demoralizzante. Si può salvare solo all'esterno di palazzi e templi, quindi registrate prima di entrare e appena usciti da un luogo.

Ora siete liberi di girovagare per il mondo di *Drakkhen* stando attenti alle creature che lo popolano, visto che tutto ciò che si muove sembra fatto apposta per eliminarvi (con la possibile eccezione dei topi-killer, che al massimo tenteranno di mordervi le caviglie). Orientarsi nelle pianure è piuttosto difficile, ma ricordandosi che il sole sorge a est e tramonta a ovest i lettori di K e soprattutto i lettori della prossima pagina dovrebbero cavarsela (tranne di notte!).

Sarebbe saggio stare alla larga dalla zona desertica fino a quando i personaggi non siano bene equipaggiati e abbastanza forti, perché è la zona più

Ecco la seconda parte di questo superTNT. Se non vi sono bastati i trucchi, i consigli e le mappe delle pagine precedenti, godetevi i trucchi, i consigli e le mappe delle pagine seguenti. Dalla prima parte della guida al mondo di *Drakkhen* alla planimetria della base di *Xenomorph*. E per chiudere in bellezza, qualche consiglio su come costruire Gabol-City e vivere felici e contenti alla faccia di ..... (inserire il nome del sindaco della vostra città).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

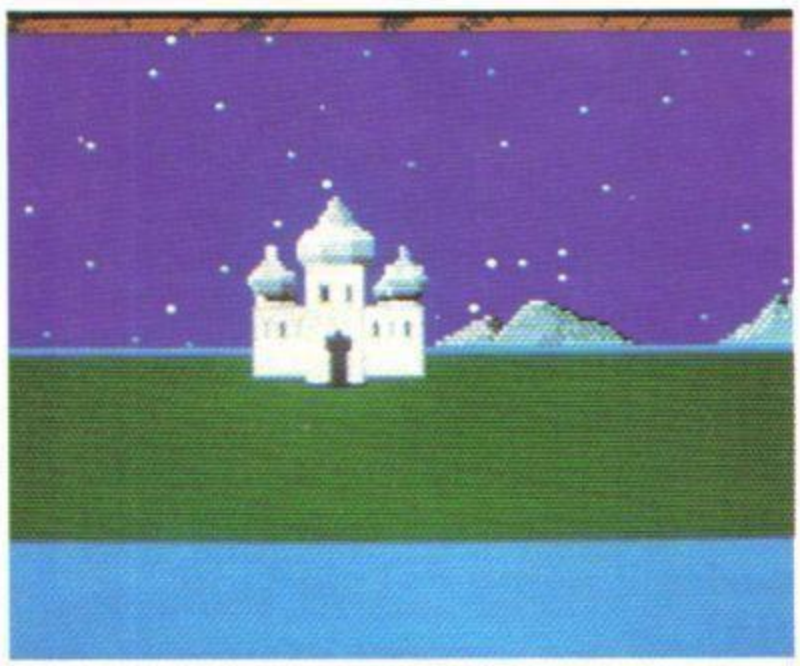
http://www.oldgamesitalia.net/

ostica e al suo interno ci sono avversari che vi possono eliminare all'istante. Anche la zona Artica è piuttosto pericolosa, ma conviene andarci due o tre volte per comprare o vendere equipaggiamenti presso il fabbro che dimora da quelle parti. In ogni caso è consigliabile andare a zonzo solo per le zone Temperata e Paludosa fino a che non vi sentite forti a sufficienza per affrontare le restanti zone e sopravvivere ai primi scontri.

Agli inizi la maggior parte delle armature che troverete saranno utilizzabili solo dal guerriero e dallo scout, ma ogni tanto si trovano degli oggetti che potranno servire agli utenti magici. Il mago può usare le corazze e i gambali grigi e arancioni lasciati dai *Drakh Knight* passati a miglior vita (quelli con la veste arancione, per intenderci). Il vostro prete può indossare le armature dorate (quelle con i grandi copri-spalla) trovate dopo aver eliminato le creature. È sicuro che più grandi e pericolose sono le creature, più potenti sono gli oggetti che si lasciano dietro.

Uno degli aspetti più importanti di *Drakkhen* è la magia, che dovrete controllare il più presto possibile se volete addentrarvi veramente nel gioco. In principio i vostri utenti magici avranno un potere molto ridotto, che però migliora velocemente con l'aumentare del livello del personaggio. Sia il prete che il mago possono curare le ferite, quindi vanno sfruttati entrambi sin dall'inizio. Abbiamo notato che in questo campo si ottengono risultati migliori se l'utente magico è a sinistra e un po' più in basso dell'obiettivo. Assicuratevi che sia evidenziato l'utente magico appropriato e lanciate l'incantesimo puntando il cursore sul bersaglio e poi cliccate sul pulsante di destra. Se l'incantesimo non ha effetto, cercate di riposizionare uno o entrambi i personaggi coinvolti. Lo *Shield Spell* (numero 7) è utile anche per proteggere gli utenti magici e può essere usato dal livello 2 in poi.

Mentre girovagate per il mondo di *Drakkhen* è possibile evitare i combattimenti premendo "Return" non appena compaiono gli avversari o qualche istante prima che vi assalgano. Queste fughe però non aiutano certo a migliorare il livello di esperienza del vostro personaggio e spesso - magari dopo un po' che giocate - si rivelano piuttosto negative (a meno che non stiate per essere fritti da un drago...). I personaggi feriti possono essere curati dietro compenso nei templi Anhak; anche se bisogna sborsare un bel po' di grano per convincere il prete a rivolgere le sue preghiere per voi. I personaggi uccisi possono essere resuscitati - sempre che,



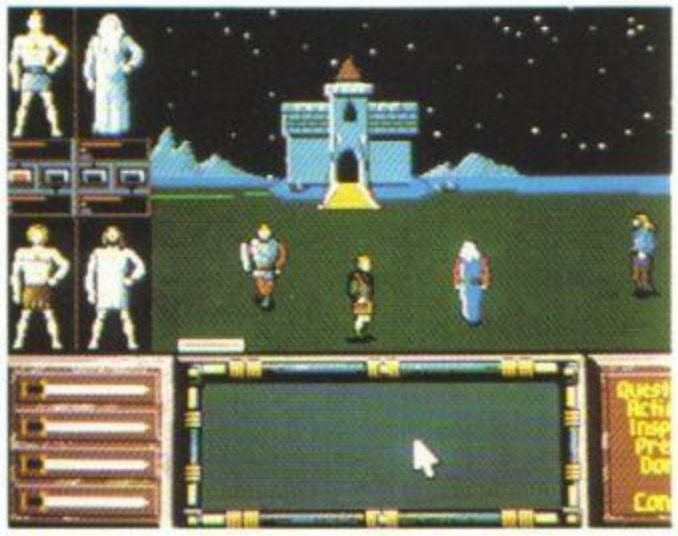
lo ricordiamo, abbiate abbastanza *Jade* da parte.

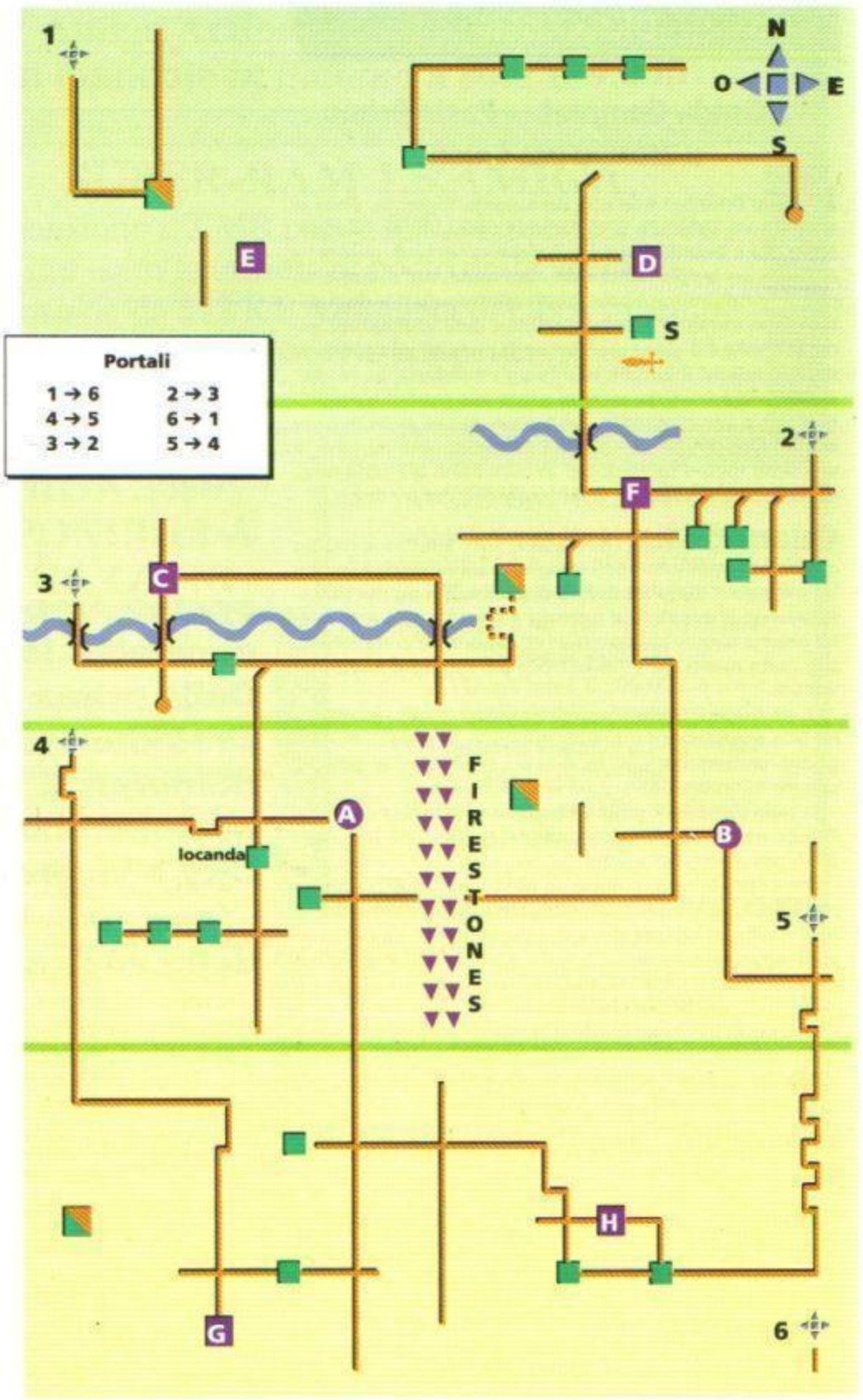
A parte gli onnipresenti "anziani" potrete ricavare informazioni dalle case sparse qui e là e dall'*Inn* (locanda) posto a SO del palazzo di Hordthken (anche qui sono piuttosto esosi e pretenderanno un bel gruzzoletto per darvi qualche informazione). I personaggi dai piedi doloranti potranno avvalersi dei portali posizionati appropriatamente, che li trasporteranno per grandi tragitti a una velocità che sfida la teoria relativistica di Einstein.

Il Portale 1 - mostrato sulla mappa - trasporta al Portale 6. Il Portale 2 comunica con il Portale 3, mentre il Portale 4 vi porterà in un batter d'occhio al Portale 5, e viceversa in tutti i casi.

Un avvertimento finale su come girovagare nella zona Temperata, da cui dovreste iniziare. Non cercate di passare attraverso le *firestone* al centro della zona a meno che non abbiate dei personaggi forti e dotati di archi perché questa zona è occupata da draghi piuttosto grandi, pericolosi e cattivi, che passano il loro tempo atterrando su innocenti avventurieri come voi.

Nella prossima puntata altri consigli, mappe e suggerimenti di **Paolo** e **Andrea Greco** di Roma.

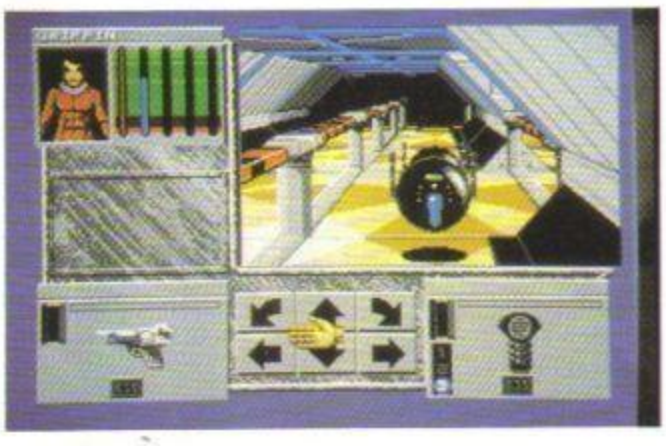




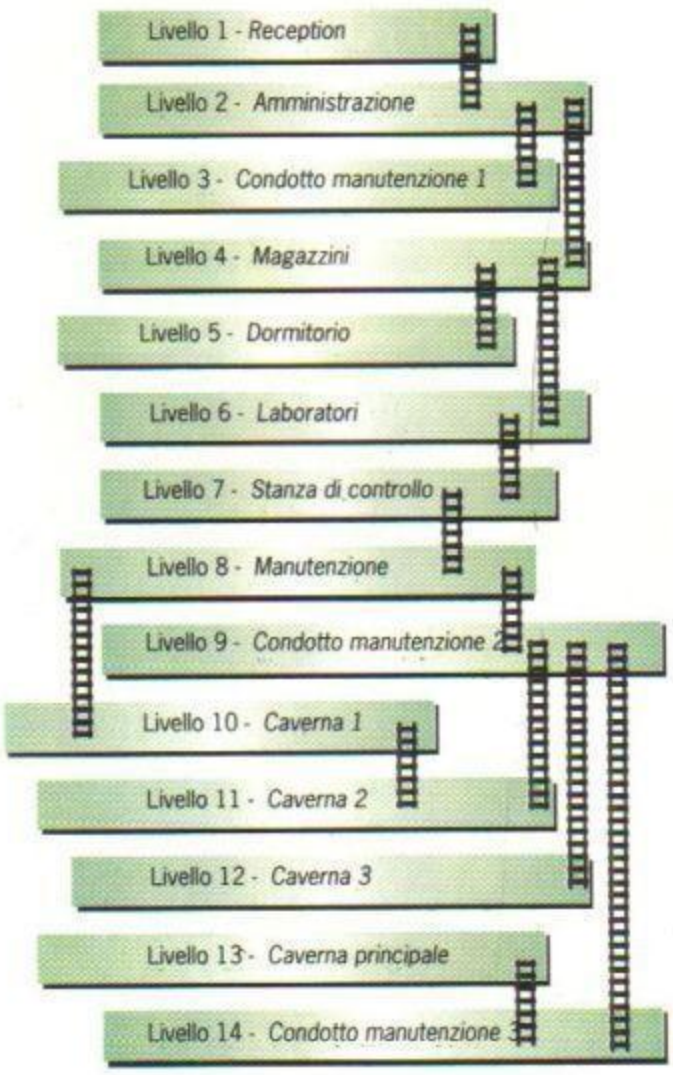
http://www.oldgamesitalia.net/

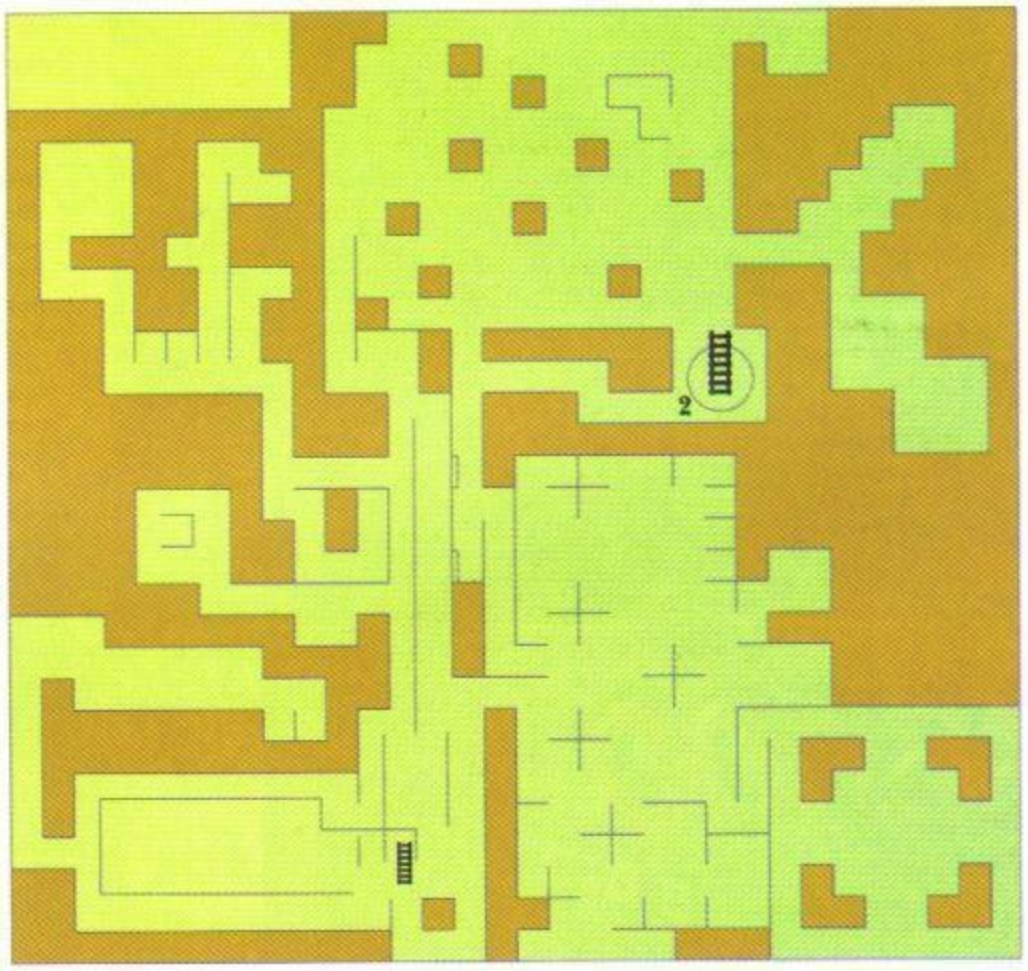
http://www.oldgamesitalia.net/

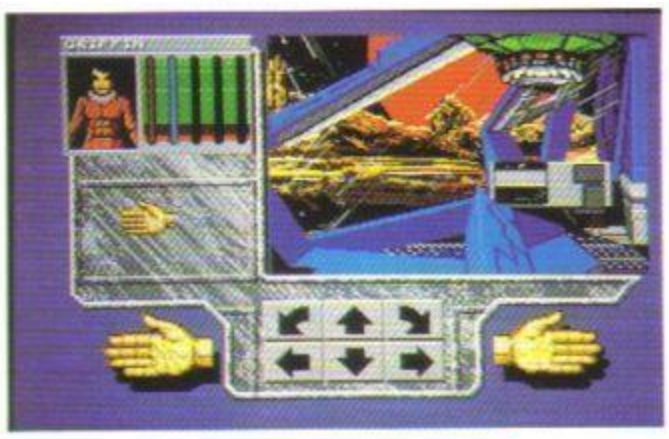
http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco la prima di una serie di mappe per gli avventurieri che si sentono un po' persi in Xenomorph della Pandora.







OIL IMPERIUM

Comprate una concessione e un pozzo in Alaska o in Russia e perforatelo manualmente; acquistate un serbatoio piccolo da 500000 litri. Tornate in ufficio, invitate a cena la segretaria (ah, ah, ah... non fa ridere neanche questa, eh?) e assumete un investigatore che vi protegga per due mesi. Avanzate sino al mese successivo.

Vendete subito tutti i barili di greggio, poi scorrete di mese in mese sino ad avere abbastanza soldi per comprare un altro pozzo, mettendolo nella stessa regione del primo in modo da non dover pagare la concessione, e perforatelo. Continuate così fino a ricoprire tutta la regione. Passate quindi a un nuovo stato. Dopo che i vostri liquidi e le vostre azioni avranno superato un determinato valore, avrete vinto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY

Iniziate scegliendo l'opzione "*Disable*" del menu "*Disaster*" per evitare di vedere Godzilla che saltella sui vostri cantieri o un tornado che ve li manda all'aria (tornado-aria... bella questa) (ho i miei dubbi, ndr).

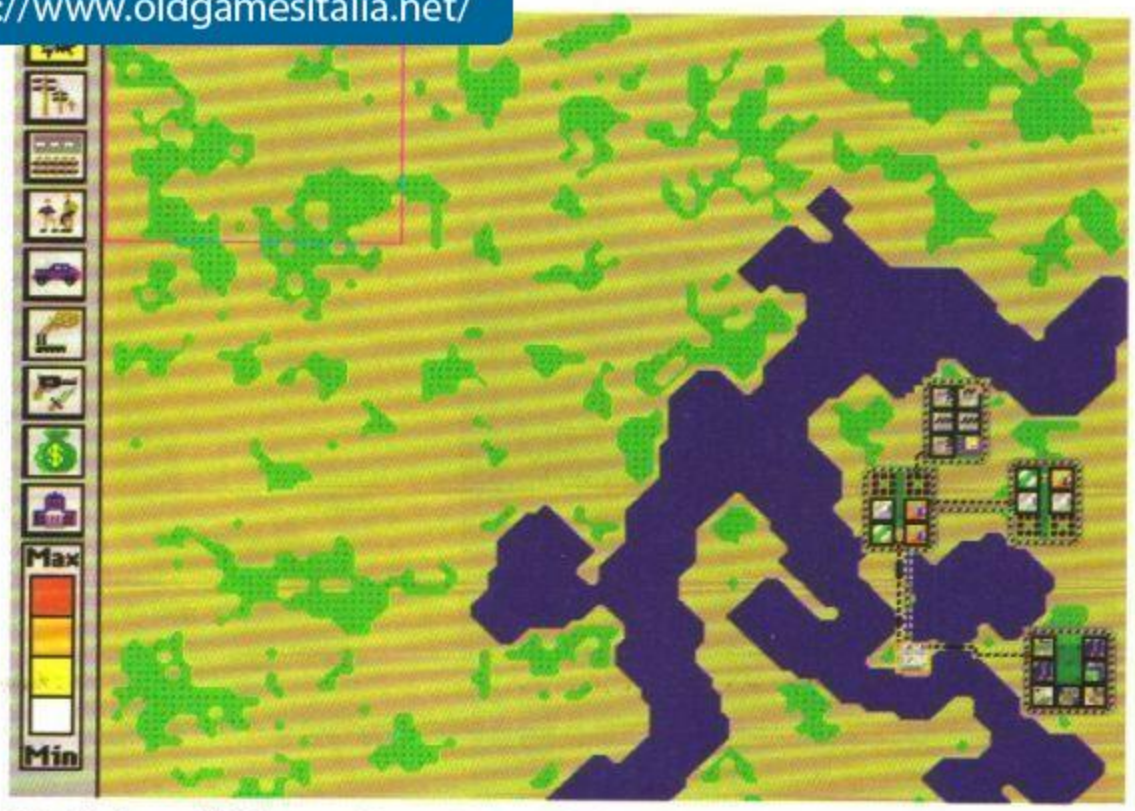
Cercate un'isoletta, o in mancanza di essa, una zona solitaria e abbastanza lontana dalla vostra futura città dove costruire una centrale nucleare.

Ora costruite dei blocchi di zone residenziali come da figura. Noterete, nello schermo dei grafici, che alcune zone sono più colpite dalla criminalità di altre sin dall'inizio. Quindi demolite uno dei sei edifici del blocco incriminato e sostituitelo con un commissariato.

Create ora un centro commerciale che, come mostra la figura, si sviluppa meglio se è a "U". Riempite gli spazi vuoti con i giardinetti.

Adesso tocca al centro industriale: componetelo di sei edifici disposti come nella terza figura. Per evitare intossicazioni e conseguenti lamentele da parte degli elettori, posizionatelo non troppo vicino al centro abitato. Per la zona industriale vale lo stesso discorso di quella residenziale: se ci sono problemi di ordine pubblico ricorrete a una centrale di polizia.

Collegate tutte le zone con la ferrovia: anche se costa un po' di più non daranno problemi di traffico pesante in futuro. Gli allacciamenti alla centrale elettrica vanno fatti con intelligenza, cercando il percorso più breve senza però distruggere intere foreste.



Il territorio su cui inizierete a sviluppare la vostra città.

Per aumentare il valore del terreno si possono posizionare giardinetti e linee elettriche, strade e ferrovie subacquee.

Quando guadagnerete i primi dollari potete decidere di investirli in maniera differente. Ad esempio uno stadio si dimostra un ottimo investimento contro la noia, mentre il porto è efficace per combattere la mancanza di lavoro. Quest'ultimo dovrebbe essere messo vicino a un'area industriale, perché nella maggioranza dei casi incrementa lo sviluppo delle industrie. L'aeroporto non è necessario, anche se dopo un certo numero di anni saranno gli stessi cittadini a pretenderlo.

Controllate periodicamente nello schermo delle statistiche il valore del tasso di crescita e quello dell'inquinamento: se in una certa zona rimane il quadratino con la lettera al centro per un anno o due di fila senza accennare a cambiare, distruggetelo senza pietà e ricollocatene un altro in una zona più favorevole. Inoltre se affumicate troppo una regione il suo valore diminuirà e la gente inizierà ad andarsene quindi,

Una zona residenziale e industriale in pieno sviluppo e sotto il controllo di una centrale di polizia.

in caso di inquinamento elevato, demolite qualche fabbrica.

In caso di necessità impellente di liquidi, potete aumentare le tasse fino al 20% per un anno, anche se dopo dovrete riabbassarle al 4% per non assistere a una sommossa popolare.

Seguite SEMPRE la volontà degli elettori, sia attraverso la finestra di "Evaluation", sia tramite i messaggi che appaiono in alto a sinistra sullo schermo.

Ora per i sindaci più abietti, due gabole vere e proprie (versione Amiga): per dimenticare i problemi dei costi di gestione, quando appare il requester annuale dei fondi basta portare le percentuali riservate a pompieri, polizia e strade a zero, salvare e ricaricare il file appena salvato; noterete che la loro efficienza sarà tornata al 100% senza spendere un soldo. Inoltre scrivendo "FUND" tenendo premuto lo SHIFT, vedrete aumentare il capitale di 10000 dollari per volta. Attenzione, perché questa gabola sembra attirare i terremoti.

Mentre diventate i sindaci più ricchi del globo e dintorni, ricordatevi di Maj the Man (Gianluca Finocchiaro), Alessandro Okely di Cernusco S/N (MI), Zak di C. Franca (BS) e Fabio Valli di Trieste.

the ONLY name

68000 e dintorni...

SIAMO SEMPRE NOI

Neo-Geo	930.000
Cartucce Neo-Geo	480.000
Sega Mega Drive	550.000
Cartucce Sega MD (150 titoli)	120.000
PC Engine	450.000
CD Rom PC Engine	850.000
Cartucce PC Engine (180 titoli)	da 95.000 a 130.000
Sound Blaster	400.000
Amiga	da 700.000 a 800.000
Espansione 512Kb per A500	99.900 ~~150.000~~
Espansione 2Mb per A500	399.900 ~~450.000~~

Vasto assortimento Hardware e Software
Tutti i prodotti sono in garanzia

68000 e dintorni sas
Via G. Washington, 91 - 20146 Milano
Tel. 02/4231035 - Fax 02/4230633 (24 Hrs)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW —

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

TASCABILI - TIGER - NINT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)
Tel. 0331/620430

== INTERSOUND MIDI ==
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 65000

Tutte le ultime novita' software e hardware per
ATARI LYNX Nintendo SEGA

I PREZZI POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare basta una telefonata, pagherete in contrassegno al postino

Prezzi IVA compresa

point

AMIGA 500 --------> L.750000
AMIGA 500 APPETIZER L.820000
AMIGA 500 BATMAN -> L.850000
AMIGA 2000 --------> L.1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ---> L.2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ---> L.2600000
* 2000 serie desk monitor incluso *
* Garanzia Commodore Italiana *

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
ATOMIX	29000	39000	29000
BACK TO THE FUTURE II	49000	49000	49000
BALANCE OF PLANET		69000	
BOMBER MISSION DISK	29000	29000	29000
CENTURION:DEFENDER OF...	39000	39000	39000
CHAMPIONS OF KRYNN	69000	69000	
COLONEL'S BEQUEST	89000	89000	89000
COMIC SETTER ITALIANO	89000		
DAMOCLE	39000	39000	39000
DINASTY WARS	25000	25000	25000
E-MOTION	25000	39000	39000
EMYLIN HUGHES INT. SOC	39000		39000
F-19 STEALTH FIGHTER	99000	99000	99000
FIRE & BRIMSTONE	39000		
FLIMBO QUEST	39000		39000
FLOOD	49000	49000	49000
FOOTBALL MANAGER W.C.E	49000	59000	49000
G.P. TENNIS MANAGER	39000	39000	39000
HARPOON	69000	79000	69000
HEROS QUEST SIERRA	59000	99000	
IMPERIUM	45000	45000	45000
INTER. CHAPION. WRESTL	29000		
INTERNATIONAL 3D TENNI	49000		49000
ITALY 1990	29000	29000	29000
KLAX	25000	25000	29000
LAST NINJA II	49000	49000	49000
LEISURE SUIT LARRY III	69000	99000	
LHX ATTACK CHOPPER		99000	
LOOM	49000	49000	49000
LOST PATROL	29000		39000
MANCHESTER UNITED	39000	39000	39000
MATRIX MARAUDERS	29000		29000
MIDWINTER	69000	69000	69000
MIGHT & MAGIC II	69000	69000	
MONDIAL 1990	40000		
MOVIE SETTER ITALIANO	89000		
PGA GOLF	45000	49000	45000
PROJECTILE	49000	49000	49000
RAILROAD TYCOON		79000	
RAPCON		59000	
RESOLUTION 101	29000	29000	29000
ROTOX	49000	49000	49000
SHADOW WARRIOR	29000		39000
STUNT CAR RACER	49000	59000	49000
SWORD OF SAMURAI	59000	59000	59000
THUNDERSTRIKE	59000	59000	59000
TRACON		59000	
VENUS	39000		39000
WEIRD DREAMS	59000	59000	59000
ZOMBI	39000		39000

BMC-CORDLESS MOUSE
Il Mouse Senza Coda
A Raggi Infrarossi
Disponibile per
Amiga Atari ST
MS-DOS e Macintosh
L.290000

MEGADRIVE L.350000

MOONWALKER	ALTERED BEAST
ALEX KIDD	ALEX KID IN MIRACLE..
RAMBO III	ZOOM
RUJARU KING II	DARWIN 4081
U.S.A BASKETBALL	FORGOTTEN WORLD
AFTERBURNER II	MARBLE MADNESS
NEW ZEALAND STORY	SUPERMAN
SUPER MASTER GOLF	THUNDERFORCE II
CURSE	TATSUJING
SUPER SHINOBI	THUNDER FORCE III

*** L. 15000 CAD. ***

== ANTEPRIMA ==
AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
11 SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTA CENTINAIA DI
VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA
JUKE BOX

MANUALE IN ITALIANO

DISPONIBILE SOFTWARE
PROFESSIONALE

L. 379000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
688 SUBMARINE ATTACK	45000	49000	
A-10 TANK KILLER		69000	
BLOCK OUT	29000	29000	
BRUCE LEE LIVES		49000	
CLOUD KINGDOMS	49000	49000	49000
CODE-NAME: ICEMAN		79000	
CONQUESTS OF CAMELOT		79000	
CORPORATION	59000		59000
DAN DARE III	29000	29000	
DIE HARD		49000	
DRAGON WARS		69000	
DRAGON'S LAIR II	99000		
DRAGONS OF FLAME	59000	59000	
ELVIRA	39000	39000	39000
EMANUELLE	29000	29000	
ENCHANED DELUXE PAINT 2		320000	
ESCAPE FROM HELL		69000	
FACE OFF!		59000	
GHOST'N GOBLIN		29000	
GOLD OF THE AMERICA	69000	69000	
HARD BALL II	39000	39000	
HARLEY-DAVIDSON		49000	
INDIANAPOLIS 500		45000	
INFESTATION	39000		39000
KEEF THE THIEF	59000	59000	
KICK OFF 2	39000	39000	39000
KRYSTAL	69000	59000	69000
LONG BLOW		49000	
MECHWARRIOR		59000	
PHOTON PAINT 2.0 ITAL.	99000		
POP UP		45000	
POPULOUS	45000	39000	
POWERBOAT	49000	49000	
POWERDROME		49000	
SAFARI GUNS	39000	39000	
SKI OR DIE		49000	
SLY SPY SECRET AGENT	29000		39000
SORCERIAN		79000	
STAR TREK V		49000	
STARFLIGHT II		69000	
STRYX	29000	49000	29000
SYLPHEED		59000	
THEIR FINEST HOUR	49000	49000	49000
TOOBIN	29000	29000	29000
TOWER OF BABEL	59000		59000
TURRICAN	39000		
ULTIMA VI		59000	
UNREAL	49000		49000
VIETNAM GUNBOAT		59000	
WARHEAD	49000		49000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MONDI

MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO

Questo mese abbiamo provato per voi il seguito di *Manhunter* della Sierra-on-Line e *Secret of the Silver Blades*, l'ultimo arrivato della serie AD&D, senza dimenticare naturalmente la nostra solita valanga di consigli e suggerimenti.

"Mi stanno guardando male..."

Questo gioco rappresenta il seguito di *Manhunter - New York*, un adventure della Sierra accolto molto favorevolmente a suo tempo per la varietà di enigmi, il sistema di controllo originale e la buona giocabilità. Essendosi dimostrato un ottimo prodotto la Sierra ha deciso inaspettatamente di farne uscire un seguito. Vediamo un po' di cosa si tratta...

Nei panni di un cacciatore di uomini sulle tracce di un pericoloso assassino, di cui si conosce solamente il nome (Phil), abbiamo già esplorato in lungo e in largo la città di New York. Sfortunatamente dopo averlo trovato ce lo siamo lasciato sfuggire e, dopo un inseguimento aereo lo abbiamo raggiunto a San Francisco. Nella fretta di ritrovarlo, l'unico posto sul quale atterrare con il nostro veicolo danneggiato si rivela essere il corpo di un altro cacciatore di cui si assume rapidamente l'identità. Presto ci si rende conto che le cose non stanno andando affatto bene in città, e che sta succedendo qualcosa di molto strano...

Gran parte delle informazioni necessarie vengono fornite da un terminale portatile, una variante dello Z88 chiamata MAD (*Manhunter Assignment Device*). Una volta collegatosi a qualche ipercomputer di una delle maggiori superpotenze, il MAD permette di accedere a una serie di informazioni riguardanti ogni essere umano che vive in città. Scelto un soggetto, si potranno analizzare i suoi spostamenti più recenti utilizzando un semplice programma di pedinamento. Osservarte attentamente i luoghi visitati dalla nostra preda, ispezionando con particolare attenzione quei punti in cui si è soffermata più a lungo. Gli indizi possono essere ovunque.

Dopo aver scoperto con l'aiuto del terminale i luoghi visitati dalle persone inseguite, questi e solo questi diventano accessibili sulla mappa per evitare di perdere delle ore recandosi in posti vuoti o privi d'interesse. Questo metodo può comunque lasciare perplessi, in quanto in una mappa enorme sono inizialmente disponibili solo quattro locazioni.

Il controllo avviene come al solito con il mouse, e lo spostamento in città si ottiene selezionando il luogo che si vuole visitare mentre ci si trova sulla mappa. Questa è molto vasta e ci sono una marea di cose da vedere e da esplorare, naturalmente mano a mano che diventano disponibili. Il difetto principale, che incide abbondantemente sulla giocabilità e sulla velocità, si manifesta quando si arriva a destinazione e lo schermo cambia per fornire una visione in soggettiva dell'ambiente. Invece di funzionare come gli altri giochi della Sierra o quelli della Lucasfilm - dove il mouse controlla il personaggio - *MH2* presenta una schermata con il personaggio principale fuori campo e il mouse serve a selezionare l'area verso cui ci si vuole muovere (tipo *Dungeon Master*)... solo che il movimento e il conseguente cambio di immagine sono lentissimi! Usando questo sistema, ogni perquisizione diventa un'operazione lunga e noiosa.

Come in *MH1* ci sono molte sequenze arcade, alcune delle quali abbastanza difficili da superare. Per molti giocatori, specialmente se non avvezzi a intermezzi di questo tipo, potrebbero risultare frustranti.

Un altro difetto è l'uso limitato degli oggetti. Non c'è molto da fare se non esaminarli, e ciò può rendere noiose le prime ore di gioco per coloro che si avvicinano per la prima volta a *MH2*.

Sicuramente questo non è il miglior gioco della Sierra, ma è adatto agli avventurieri più esperti. I principianti e gli avventurieri occasionali potrebbero invece trovarlo troppo difficile e di conseguenza molto limitato.

PAESAGGIO 70
Quella di *MH2* non è di certo la grafica migliore di tutti i tempi. La città è molto vasta ma le locazioni sono accessibili solo a tempo debito.

INCONTRI 55
Sono pochi, molto diluiti nel tempo e sfortunatamente necessari se si vuole proseguire nel gioco.

IMPEGNO 90
È un gioco molto difficile. Gli avventurieri alle prime armi potrebbero trovarlo molto coriaceo e dovrebbero provare prima qualche altro gioco della Sierra.

SISTEMA 50
MH2 utilizza un sistema molto semplice che molti potrebbero trovare limitato e ripetitivo, ma che malgrado tutto funziona!

K VOTO 550

Se si riesce a sopportare il sistema di gioco e l'avvio piuttosto lento, il gioco farà lavorare la materia grigia e sarà la gioia degli avventurieri più esperti. Quelli alle prime armi dovrebbero invece evitarlo accuratamente.

MH2 non è certo adatto ai deboli di cuore - il gioco è pieno di sangue e di scene raccapriccianti.

Ancora un'altra locazione che non si può visitare almeno fino a che non trovate la persona adatta.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
PC	L59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

Ci sono dei figuri poco raccomandabili a San Francisco. Riuscirete a scoprire cosa stanno architettando?

VERSIONE AMIGA

***MH2* funziona solo su macchine con 1 mega e malgrado ciò richiede un continuo accesso al disco. Purtroppo la grafica e gli effetti sonori sono copiati dal PC, ma fortunatamente la Sierra ha dichiarato che per i nuovi giochi non verranno più utilizzate le stesse routine del PC ma si adatteranno alle potenzialità di ogni macchina. Il controllo tramite mouse non è realizzato molto bene e utilizza un insolito sistema a doppio cursore che onestamente lascia alquanto a desiderare.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SECRET OF THE SILVER BLADES

La US GOLD/SSI scopre qualcosa di molto pericoloso in fondo a una miniera nel suo ultimo GdR della serie *AD&D* (no, non si tratta di Alberto Rossetti...).

Siamo arrivati al terzo capitolo della saga che va sotto il nome di *Forgotten Realms*, appartenente alla ormai famosa serie *AD&D**. Indubbiamente la SSI sta sfruttando egregiamente la licenza della TSR: oltre ai giochi della serie *Forgotten Realms* e *Dragonlance* produce infatti alcuni programmi di aiuto per i dungeon master che ancora si divertono a giocare a *AD&D* senza lasciar fare tutto al computer. L'idea di prendere il più popolare gioco di ruolo da tavolo e di portarlo su computer è stata accolta sin dall'inizio con entusiasmo. Uno dei principali problemi derivanti dal sistema manuale di *AD&D* era costituito dai numerosi e noiosi lanci di dado e dalla frequente necessità di consultare molte pagine di tabelle di combattimento. Queste manipolazioni di numeri e tabelle sono proprio le operazioni che i computer eseguono meglio, quindi perché non lasciare che la macchina si occupi dei compiti più gravosi lasciando al giocatore la possibilità di concentrarsi sulla soluzione degli enigmi e sulla gestione dei personaggi durante i combattimenti?

Sfortunatamente la realtà è molto diversa dai sogni, e due cose che i computer non sono in grado di offrire sono l'atmosfera e la spontaneità, aspetti che rendono il gioco da tavolo veramente coinvolgente. È stato qui che ha fallito *Pool of Radiance* - il primo gioco della serie - e purtroppo questa carenza si riscontra anche in *Secret of the Silver Blades*.

Dopo le avventure vissute in *Pool of Radiance* e in *Curse of the Azure Bonds* (come al solito si possono caricare i personaggi usati nei giochi precedenti) ci si ritrova alla ricerca di nuovi incontri (scontri) e forti emozioni. Fortunatamente (o sfortunatamente, dipende dai punti di vista) si viene evocati nel piccolo villaggio di minatori di New Vergridis. Durante lo scavo di una nuova galleria gli abitanti hanno riportato alla luce un antico demone: la malvagia creatura comincia a rappresentare una minaccia per il villaggio e rischia di far sospendere i lavori nelle miniere, unica fonte di sostentamento per gli abitanti.

Sacrificando i loro tesori al Pozzo della Conoscenza, i cittadini riescono a far materializzare nel villaggio la nostra compagnia. Siamo la loro ultima speranza (poveri minatori...) e sebbene si inizi privi di equipaggiamento i solerti abitanti non esitano a donare ciò che rimane del loro tesoro e delle armi (e a dire il vero non è molto). Una veloce esplorazione del villaggio rivela alcuni posti interessanti tra cui la casa del sindaco che può essere usata come base e contiene alcuni oggetti utili e preziose informazioni.

Gli indizi sono come sempre contenuti in alcuni paragrafi del diario fornito insieme al programma. Al posto di lunghi messaggi sullo schermo appaiono precisi riferimenti numerici che permettono di andare a leggere il corrispondente paragrafo sul diario. Questo metodo di presentare le informazioni più importanti ha diversi vantaggi: prima di tutto funge da efficace protezione contro i pirati e, in secondo luogo, permette di risparmiare memoria e diminuire l'accesso al disco senza contare che le informazioni raccolte sono sempre disponibili su carta per ulteriori controlli senza dover tornare indietro nel gioco.

Dopo essersi equipaggiati a dovere si può cominciare a risolvere il mistero del mostro risvegliato. Purtroppo anche con queste premesse la trama non si allontana di molto dal solito stile "taglia e affetta" di *AD&D*. Il lento e noioso sistema di combattimento è ancora utilizzato eccessivamentetroppo spesso. Ci sono sicuramente modi migliori per risolvere i combattimenti in giochi di questo tipo: basta dare un'occhiata al sistema simile ma decisamente superiore usato in *Knights of Legend* della Origin.

Tutto sommato però *Secret of the Silver Blades* non è un brutto gioco. Una volta che ci si abitua ai menu lenti e al macchinoso sistema di combattimento è facile rimanerne affascinati. Questo non significa comunque che non ci siano in giro giochi migliori che hanno molto di più da offrire agli avventurieri e agli amanti dei giochi di ruolo.

PAESAGGIO 60
L'area di gioco è enorme ma le locazioni sono tutte molto simili ed è facile perdersi se non si disegna una mappa. I noiosi schermi in pseudo 3D sono saltuariamente sostituiti da ottime immagini in due dimensioni.

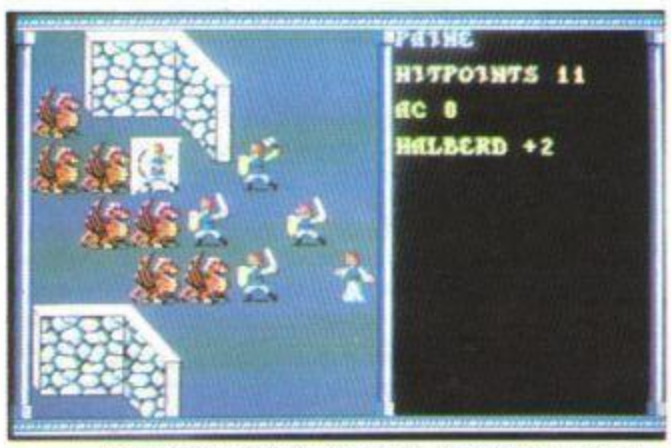
INCONTRI 70
La maggior parte degli incontri portano inevitabilmente al combattimento e presto ci si stanca di non riuscire a percorrere un corridoio senza dover combattere almeno contro un paio di schiere di ladri e briganti.

IMPEGNO 65
In questo gioco non è facile sopravvivere con una compagnia debole e bisogna far ricorso a molto buon senso per rimanere vivi a lungo Non è necessario un grande uso della materia grigia.

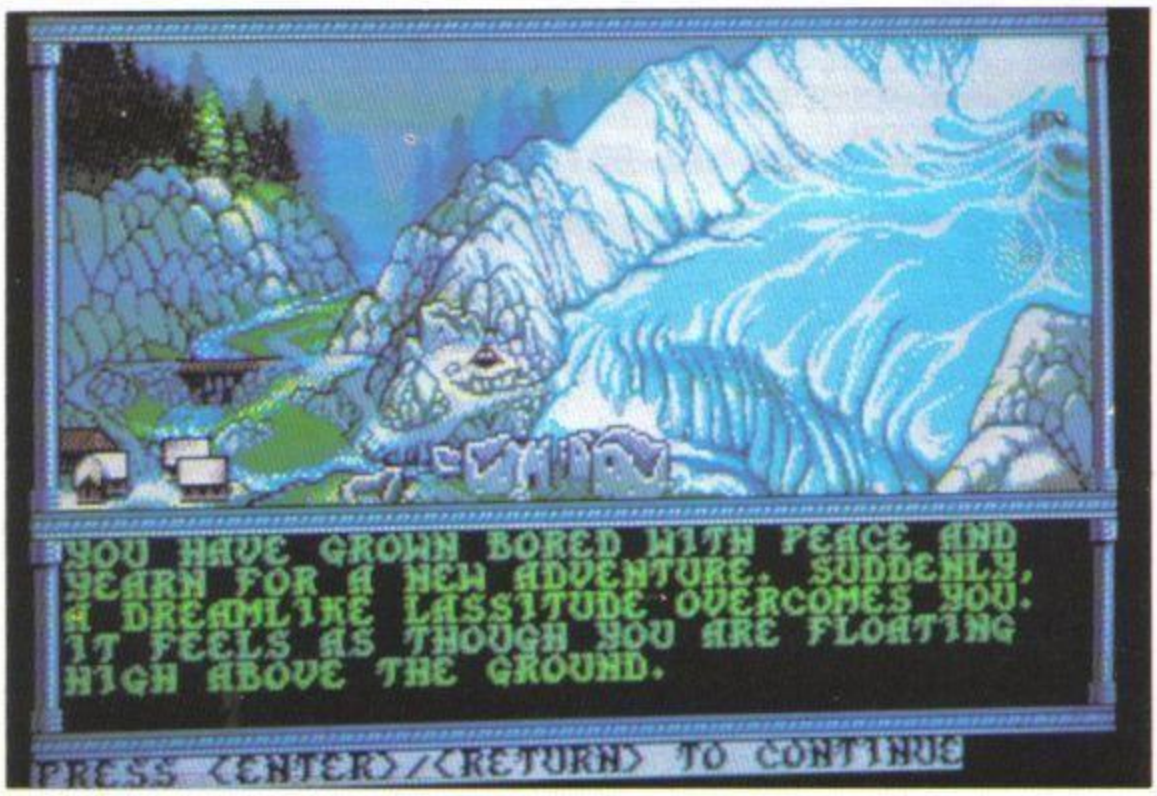
SISTEMA 50
I menu sono a volte incredibilmente lenti. Inoltre una sequenza di combattimento macchinosa e complessa non migliora di molto la situazione. Comunque con un po' di pratica e perseveranza se ne viene a capo.

K VOTO
650

Una trama originale svilita dai numerosi combattimenti che lasciano poco spazio a enigmi e problemi e un sistema di gioco che necessita ormai di un aggiornamento.



Il combattimento è all'ordine del giorno in AD&D perciò conviene non farsi trovare impreparati.



Il villaggio di minatori di New Vergridis può sembrare tranquillo ma...

VERSIONE PC

Per giocare *Secret of the Silver Blades* servirà un sistema con almeno due drive o, meglio ancora, un hard disk. Il gioco viene fornito compattato e deve essere scompattato prima di poterlo usare. Le schede grafiche possibili sono CGA ed EGA, e alcune schermate in EGA sono veramente eccellenti. Il controllo da tastiera è abbastanza semplice e si possono utilizzare anche il mouse o il joystick. Se poi siete dei fortunati possessori di una scheda AdLib o C/MS potrete ascoltare del sonoro decente invece dei soliti gracidii del PC.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	in preparazione	
AMIGA	in preparazione	
PC	L69000d	USCITO
C64	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

William Gibson tra poco anche su amiga con il suo Neuromante

NUOVE USCITE

Dalla **Electronic Arts** ci giunge notizia dell'uscita della versione di *Neuromancer* per Amiga. Si tratta di un gioco di ruolo di ambientazione fantascientifica in cui si vestono i panni di un hacker che si introduce in una rete di computer del 21° secolo. Se si riesce a interagire con successo con altri hacker si possono ottenere consigli e password che permettono di accedere ad altri database. Quando leggerete queste righe, il gioco dovrebbe essere disponibile anche in Italia.

Un altro gioco della **Electronic Arts** per Amiga di imminente uscita è *Dragon Wars*, scritto dalla Interplay Productions (già famosa per la serie di *Bard's Tale*). Si narra che Dilmund, un'isola del vasto impero marino di Oceana, sia pavimentata d'oro e per questo motivo il giocatore deve cercare di raggiungerla(!). Ma il re Drake, divenuto un temibile tiranno, accarezza la speranza di conquistare Oceana e ha proibito l'uso della magia. Molte isole hanno già minacciato di liberare i loro draghi guardiani e Dilmund è sotto la minaccia di una imminente distruzione. Il giocatore ha il compito di scoprire perché la magia sia stata bandita e di distruggere i sogni di conquista di Drake. I personaggi possono essere caricati da *Bard's Tale I* e *II* e il programma è dotato di un sistema di "mappaggio" automatico. Anche *Dragon Wars* dovrebbe essere nei negozi quando leggerete queste righe.

La **Activision** annuncia invece la conversione di alcuni giochi della **Sierra** in formato Amiga. *King's Quest IV* dovrebbe essere già disponibile al momento di andare in stampa e racconta le peripezie di Rosella, i suoi incontri con creature leggendarie come orchi e unicorni e la ricerca di un oggetto che potrebbe salvare la vita di suo padre. *King's Quest IV* è già disponibile per ST e PC come del resto *Police Quest II*, che dovrebbe uscire per Amiga tra breve.

In *Police Quest II* si impersona Sonny Bonds, un detective della squadra omicidi sulle tracce di un pericoloso evaso. Il fuggiasco ha giurato di uccidere tutti coloro che contribuirono al suo arresto e il gioco dà la possibilità di cimentarsi come artificieri e poliziotti sommozzatori.

Un altro gioco atteso in versione Amiga è *Hero's Quest*, il primo di una serie scritta da Lori Cole e pensata per avvicinare i giocatori di ruolo agli adventure e viceversa. In questo gioco, terminato da poco un corso per corrispondenza su come diventare un eroe, bisogna sgominare una banda di briganti per conquistare l'ambito titolo. La scelta di un personaggio appartenente a una certa classe introduce leggere differenze nello scenario in modo da poter giocare questo titolo diverse volte.

In questo periodo l'Amiga è letteralmente sommerso da nuovi giochi. Anche la **US Gold** propone il suo *Sword of Aragon*, un wargame fantasy della SSI in cui il movimento e il combattimento si svolgono su una classica mappa ad esagoni e dove si deve tener conto di elementi quali i problemi economici e l'umore della popolazione. La versione per PC è stata provata su K di novembre, perciò se volete ulteriori dettagli andate a rileggervi la nostra recensione.

Time Machine è una strana avventura in cui si ruba il posto di lavoro a Dio.

Infine la **Activision** annuncia *Time Machine*, un gioco della Vivid Image definito come "un'avventura-gioco di ruolo-arcade fantasy in 4D" in cui il professor Potts è riportato indietro nel tempo da un bombardamento mentre sta lavorando alla sua ultima invenzione. Il nostro compito consiste nell'interferire con l'evoluzione (ahi, ahi, se ci sentisse il capitano Kirk!) per fermare il bombardamento e nello stesso tempo proteggere i nostri antenati e le nostre apparecchiature per evitare l'estinzione. Il gioco è previsto per C64, ST, Amiga, Spectrum e Amstrad e dovrebbe essere uscito.

NO PROBLEM

Finalmente abbastanza spazio che ci permette di stampare alcuni suggerimenti richiesti.

Se avete qualcosa da dire scrivete a:
"NO PROBLEM" c/o K, Via Aosta 9, 20155 Milano

JINXTER

Per cominciare a muovere i primi passi in questo ormai classico adventure della Magnetic Scrolls mostrate il biglietto al controllore quando ve lo chiede e premete il bottone per suonare il campanello dopo che l'autobus ha superato la prima fermata. Scendete quando si aprono le porte e prendete il mazzo di chiavi (key ring). Dopo aver letto il documento che vi viene offerto aprite il cancello e dirigetevi a nord. Aprite la porta con la chiave di ferro (iron key) ed entrate nella casa. Ricordate di prendere i seguenti oggetti che vi saranno molto utili in seguito: la custodia del violoncello (cello case), il calzino (sock) sotto il letto, le scarpe (shoes) nel guardaroba, l'apriscatole (tin opener) sul tavolo della cucina, la bottiglia del latte (bottle of milk) nel frigorifero e la tovaglia (tablecloth) nella serra. Aprite la porta della serra con la chiave di ferro e dirigetevi a nord verso il giardino. Prendete i guanti, andate a nord, poi a est e sventolate la tovaglia. Dopo aver richiamato l'attenzione del toro lasciate andare la tovaglia e dirigetevi a sudest. Girate a est e prendete la bottiglia, poi andate a ovest e a sudest. Arrivati a sud prendete tutto e assicuratevi di aver preso anche il tappo (bung). Dirigetevi a nord, nordovest e sud e aprite la porta con la chiave arrugginita (rusty key). Entrate e vi troverete nella casa di Xam.

ALTERNATE REALITY (THE CITY)

Eccovi alcuni consigli per farvi una buona reputazione. Offrite dei doni ai poveri, lavorate il più possibile, non iniziate mai i combattimenti per primi, cercate di sfuggire ai nemici imbrogliandoli o sfruttando il vostro carisma, non diventate membri di gilde giudicate fuorilegge.

Ecco un elenco delle varie gilde (dalla più buona alla più malvagia): order, law, light, physician, blue, star, green, thieves, chaos, red, assassin, dark.

LURKING HORROR

Usate il carrello elevatore per ripulire dall'immondizia la stanza vicina alla cantina.

Usate il piede di porco per forzare e sollevare il tombino nella vecchia camera.

Per liberarvi dell'uomo delle pulizie che non vi lascia entrare nel laboratorio di alchimia percorrete il corridoio senza fine fino a che trovate un contenitore di vetro. Rompete il vetro con il piede di porco e prendete l'accetta. Ricordatevi di prendere anche la cera per pavimenti. Ora versate la cera dove trovate il cavo elettrico che alimenta il lucidapavimenti. Tagliate il cavo con l'accetta e aspettate che l'uomo delle pulizie si diriga verso di voi. Questo strano essere (una specie di zombi) scivolerà sulla cera e si dissolverà in maniera alquanto coreografica lasciandovi via libera.

GUILD OF THIEVES

Per scendere nel cunicolo stretto (thin shaft) scavate nella sabbia quindi indossate gli stivali (avrete bisogno della lampada).

Rompete il vetro per entrare nel negozio. Alzate la ribalta per raggiungere l'altra parte del bancone e premete il bottone per aprire la cassa.

Se continuate a rimanere sepolti vuol dire che perdete troppo tempo.

Dite qualcosa all'uccello per farlo parlare.

Per liberarvi del ragno aprite il barattolo nella stalla, richiudetelo e tirateglielo.

L'osso del dito (finger bone) apre il sarcofago.
Cosa fare per uscire dalla barca? Saltate verso ovest. Cosa fare per entrare nel castello? Aiutate l'uomo tra i cespugli. Su chi puntare nella corsa dei topi? Puntate sul topo grigio quando la corsa è nel cortile con la nota sul cuscino nello studio. Cosa fare per placare l'orso? Pescate nel fossato con una canna fatta con una stecca, cotone, ago e un verme. Mettete del veleno nel pesce. Perché non riuscite ad aprire la cassaforte? Perché è una falsa pista! Cosa fare per entrare nella cantina dei vini? Sulle scale tirate il tubo, aprite il rubinetto, aspettate e poi richiudetelo. Cosa bisogna fare nel gabinetto? Un'altra falsa pista. Cosa mettere nel calderone? Mettetеci un occhio, un cuore, pelle e bacche; tagliateli a pezzetti e quindi aprite i sacchetti. Cosa fare con le palle da biliardo? Aprite la palla rossa e guardateci dentro. Cosa fare per entrare nel mulino? Urlate "Fermate il mulino". Come fare per comprare il liuto? Con la vincita della corsa dei topi. Come bisogna fare per non rompere il liuto? Mettetelo nella borsa. Cosa fare per scalare la scarpata sdrucciolevole? Indossate i guanti (nel giardino del tempio).

CHRONOQUEST

Nei mesi precedenti vi abbiamo aiutato a giungere nella preistoria. Questa volta vi diamo una mano ad andarvene e vi offriamo un viaggio premio in India.

PREISTORIA - Capanna: Osservate il posto, quindi prendete l'osso e l'erba secca (ignorate la pietra).
Ruscello: Muovetevi a est molto velocemente!
Fire: Usate l'erba sul fuoco, accendete l'accendino e poi il fuoco. Prendete il ramo acceso, quindi posate l'accendino e prendete la pietra.
Camera: Esaminate il teschio, prendete il pezzo di scheda e osservate il disegno.
Capanna: Posate il ramo, ritornate alla macchina e premete l'interruttore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIA - Lebbroso: Usate i guanti sulla mano del lebbroso e prendete la nota in sanscrito.
Piazza: Usate la nota in sanscrito sul guardiano.
Tempio: Usate la bottiglia nella vasca.
Lebbroso: Usate l'acqua sulla mano del lebbroso e prendete la chiave.
Macchina: Usate la chiave nella toppa.
Tavolo: Esaminate la busta, prendete la lettera e il pezzo di scheda. Posate pure la lettera (non serve ai fini del gioco).
Fachiro: Prendete la pergamena (vicino al ginocchio sinistro).
Macchina: Premete l'interruttore.

UNINVITED - L'INIZIO

Uscite dall'auto, aprite la cassetta delle lettere ed indossate l'amuleto. Esaminate i libri negli scaffali della libreria per trovare quello che vi permette di tradurre gli incantesimi. Prendete Spider Cider e No Ghost dalla dispensa al piano di sopra. Prendete l'ascia nel sottoscala e la pergamena dal comodino della camera da letto, poi leggete il libro. Nella camera da letto padronale indossate la maschera per tener lontano il Male. Leggete il diario, poi andate in sala e prendete dalla sedia la chiave con cui aprirete l'armadietto nella camera da letto padronale. Prendete la scatola e scendete giù dalle scale fino all'ingresso dove aprire una delle porte farà apparire una scheletrica bellezza della quale ci si può sbarazzare con No Ghost.

CHAOS STRIKES BACK

Quando utilizzate l'oracolo salvate la vostra posizione mentre vi trovate il più vicino possibile al problema per il quale avete bisogno di aiuto.

ROS

PARTE PRIMA

Non preoccupatevi dei coltelli che partono dal muro - prendeteli per lanciarli oltre il campo di forza mobile, così da attivare le piastre a pressione. I cavalieri dietro la porta di legno si possono facilmente sconfiggere avvicinandosi dall'altro lato e facendoli cadere dentro DUE trabocchetti: quello nel pavimento del piano di sotto è direttamente sotto al trabocchetto nel pavimento del piano di sopra. Nel corridoio con il trabocchetto e il cancello state con la schiena rivolta al trabocchetto se volete vedere il campo di forza. Lanciate i pugnali contro il campo di forza per passare attraverso il cancello. In cima alle scale rimuovete le torce dalle staffe e vedrete il muro muoversi. Ancora di sopra, scudi di fuoco a tutta potenza e in gran numero prima di rimuovere la gemma. Quindi di corsa verso la porta chiusa, che ora dovrebbe essersi aperta. Ancora su, girate a sinistra e muovetevi per un po' in avanti, aggirando il trabocchetto. A questo punto verrete disorientati, quindi tenete d'occhio la bussola. Voltatevi verso la direzione originaria e continuate a muovervi in avanti. Quando entrate nella stanza aperta la vostra uscita si trova al centro del lato più lontano. Seguite il corridoio e troverete i Demoni Diabolici.

NETA

PARTE PRIMA

Dalla stanza con gli screamer attraversate la porta e girate a sinistra oltre il buco che genera orde di mostri rossi. Sulle scale riempite le celle di mummie. Ancora più in alto camminate in linea retta attraverso la grande area aperta. Attraversate la stanza con le sfere velenose per guadagnare l'accesso ai Demoni Diabolici, Queste due strade vi aiuteranno ad esplorare una buona parte del gioco, ma non pensate che vi abbiamo detto tutto: ci sono molte altre cose da scoprire lungo la strada!

FISH - THE JAGGED WARP

Mettete i jeans e andate verso sud. Rovistate tra i rifiuti e prendete la torcia. Accendetela e uscite fuori. All'abbazia prendete una panca, spegnete la torcia, poi andate a nord per due volte. Lasciate cadere la panca, poi scendete e spostate le macerie. Spostate il coperchio, scendete per prendere la corda e ritornate alla panca. Mettetevi davanti alla panca e saliteci su. Legate la corda al doccione, poi scendete e tirate la corda. Slegate la corda, prendete il doccione. Mettete il coperchio nel vano della porta e andate giù. Mettete il doccione nel buco, prendete il calice e guardateci dentro. Prendete l'anello e aspettate che la folla arrivi e attacchi.

BARDS TALE I

Cercate di reclutare un barbaro, perché come membro del gruppo fa una gran quantità di danni. Create un hobbit con destrezza 18 e fatelo diventare monaco: otterrà quasi sempre la possibilità di attaccare per primo. Per fare in fretta punti esperienza, costruite una squadra di personaggi, andate a sud e combattete il samurai. Tornate alla gilda, salvate e ricaricate il gioco. Ogni volta farete 204 punti esperienza. El Cid ha un corno di fuoco che infligge 40-50 punti danno. La Sala dei Meriti è la seconda casa lungo Trumpet Street. Paladini e Guerrieri di alto livello (4) infliggono un numero doppio di colpi. La segreta 1 è nel Bardo Scarlatto. Sviluppate al più presto possibile un conjurer del 2° livello (incantesimi di terzo livello!).

BARDS TALE II

Le tombe; tenete solo sei membri nel gruppo. Aggiungete il vecchio guerriero al gruppo. Avvelenate tutti tranne il vecchio guerriero bevendo l'acqua dalla fontana. Uccidete il gigante tossico. Date una torcia al vecchio guerriero, mettetelo di fronte al gruppo ed avvelenatelo. Quindi ritornate al punto di partenza.

BEYOND ZORK

Raccogliete ogni pergamena e bastone/bacchetta/verga che trovate. Andate al negozio di magia e fatevi spiegare la loro funzione dalla vecchia donna. Vendete gli scherzi e i fuochi di artificio - non servono a nulla. Vendete gli oggetti di valore: zanne, corona, gioielli, dobloni. Per gettare incantesimi puntate la bacchetta e recitate le parole scritte sulla pergamena

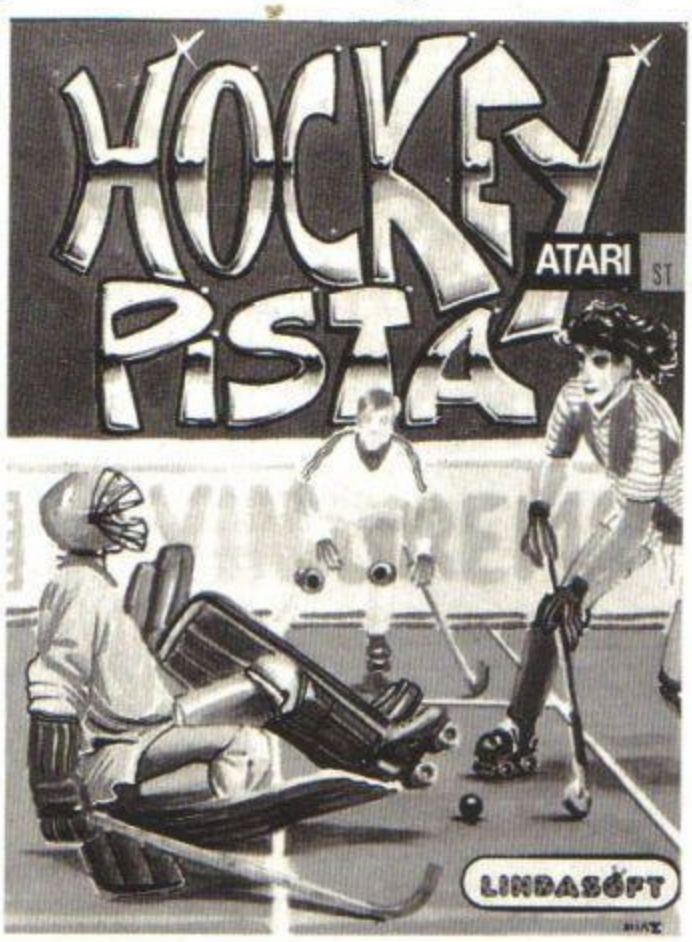
ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

è giunta l'ora del brigo-game, il gioco in kit di montaggio assolutamente aperto a tutte le vostre migliorie e modifiche!

scritto con AMOS su AMIGA

L. 19.900

un gioco sportivo veloce ed entusiasmante da giocare contro il computer o con un amico. possibilità di torneo a 16 squadre. possibilità di modifica dei colori delle squadre e anche il nome. possibilità di salvataggio dei nuovi parametri ... e ciò che più vi piacerà: listato aperto ad ogni vostra modifica!



scritto con STOS su ATARI ST

L. 19.900

realizzeremo oltre a questo molti altri bricogames trasformabili. se desiderate avere anche una lista dei programmi di pubblico dominio con amos e con stos contattateci. abbiamo inoltre il traduttore che permette di leggere su amiga i listati realizzati con stos su st. così sarete interamente padroni della vostra creatività!

per averlo chiamate: *lindasoft via pindemonte, 15 20052 monza tel. 039/381328 oppure 039/835052*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VUOI ALLENARE QUESTA SQUADRA?

CON "SERIE A" PUOI!

"SERIE A", il nuovo libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo"

a settembre in edicola

SERIE A è un libro-gioco di simulazione del campionato di calcio per otto persone. Ciascun giocatore è l'allenatore di una fantasquadra costruita "acquistando" **veri** calciatori di serie A. Lo scopo del gioco è di guidare la propria fantasquadra a vincere lo "scudetto".

Le fantasquadre, la cui formazione viene decisa settimana per settimana da ciascun allenatore, si affrontano l'una contro l'altra in partite di andata e ritorno, in base ad un calendario prestabilito.

Le prestazioni di ciascuna fanta-squadra sono date dal **reale** rendimento dei singoli calciatori, calcolato in base ai voti in pagella assegnati da uno o più quotidiani del lunedì.

È come fare l'allenatore di una squadra di serie A!

- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, pensano di intendersi di calcio.
- Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la retrocessione.
- Con **SERIE A** siete VOI a decidere l'acquisto dei calciatori; siete VOI a fare la formazione; siete VOI a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una normale calcolatrice.
- **SERIE A** è un gioco ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

Se non trovate SERIE A nella vostra edicola telefonate allo 02/33100413

http://www.oldgamesitalia.net/

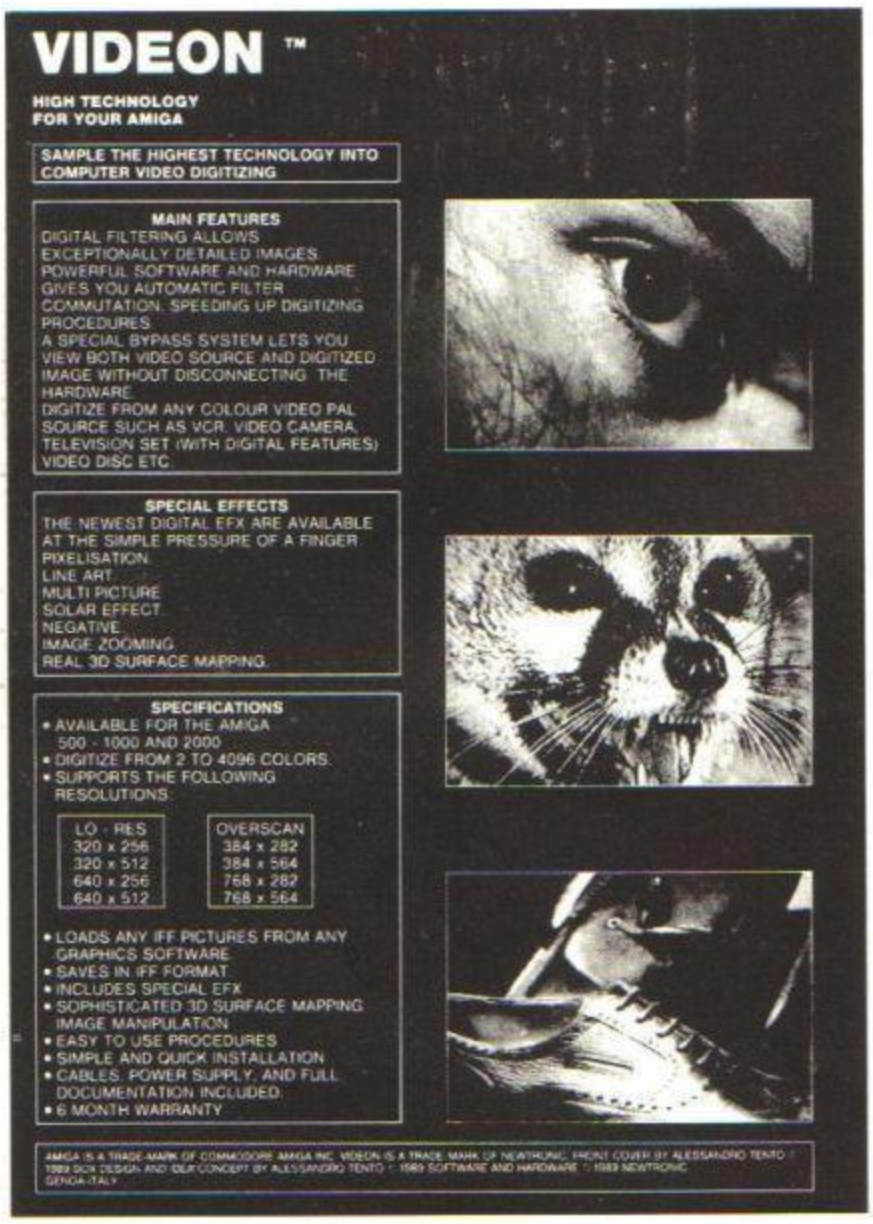
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato



LA FORZA SIA CON VOI

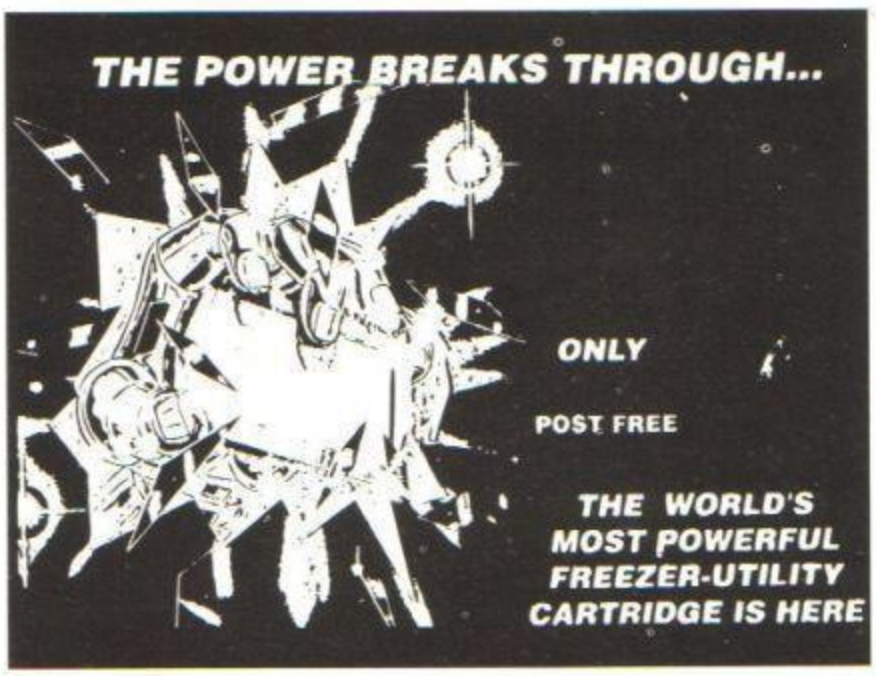
La più potente FREEZER-UTILITY CARTRIDGE al mondo è qui.

Il più potente sprotettore monitor di linguaggio macchina.

Il prodotto che ogni possessore di Amiga sta aspettando.

Guardate la quantità inverosimile di possibilità:
La Action Replay per Amiga si connette semplicemente nella porta espansione per A500 e congela la maggior parte dei programmi.

Vite infinite - per giochi/Trainer
Sprite Editor
Individua ed elimina i virus
Cattura immagini e suoni dai dischi
Blocca e fa ripartire
Individua le locazioni di memoria Fast Ram/Chip Ram



AMIGA ACTION REPLAY

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprenderlo dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus-detector, sprite-editor, oltre che monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto di più ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

COMPUMAIL®

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Al CES di Chicago, la NEC ha finalmente mostrato la versione portatile della sua console PC Engine (chiamata TurboGrafx in America). Il sistema di videogiochi portatile a colori TurboExpress (costo $ 249.95) è completamente compatibile con tutte le cartucce del TurboGrafx (i "Turbochip") e può essere trasformato in un televisore a colori con un accessorio sintonizzatore .

Il piccolo mostro della NEC utilizza un display a cristalli liquidi retroilluminato a matrice attiva, capace di visualizzare sullo schermo 512 colori contemporaneamente. Sorprendentemente, il display ad alta risoluzione del TurboExpress ha una qualità di immagine pari a quella di un televisore. Grazie alla retroilluminazione, si può usare il TurboExpress in stanze scarsamente illuminate, in macchina, all'aperto e di notte. Lo schermo ha una risoluzione di 238X312 pixel.

Il TurboExpress è un elegante aggeggio nero opaco con una presa per cuffie per il sonoro stereo a sei canali e selettori di fuoco automatico dei due pulsanti di fuoco. Altri accessori del portatile comprendono un'interfaccia di connessione per le partite a due giocatori, un trasformatore, un portapile e un adattatore per l'accendino della macchina. Il TurboVision, un sintonizzatore da 100 dollari, trasforma il portatile in un televisorino da tasca. Il sintonizzatore presenta anche un'uscita video che consente al sistema di fungere da monitor per videocamera o videoregistratore.

L'hardware usa un processore HuC6280 da 7.16MHz e 64K di RAM Video. L'alimentazione è fornita da sei batterie stilo. Il TurboExpress è stato progettato per offrire il massimo della giocabilità e presenta solchi anatomici per il palmo. Joypad e pulsanti di fuoco sono anch'essi ben posizionati per una maggiore comodità d'uso.

Il TurboExpress è il solo portatile totalmente compatibile con un sistema casalingo e di conseguenza ha la più vasta libreria di titoli attualmente disponibile per una unità portatile. In Giappone sono disponibili al momento circa 300 giochi per PC Engine . Con la console non viene fornito nessun gioco omaggio.

Il TurboExpress dovrebbe uscire contemporaneamente in Giappone e negli USA nell'estate inoltrata. Sfortunatamente, dopo il recente annuncio che la NEC non intende per il momento entrare nel mercato europeo, si dovrà aspettare un bel po' prima di vederlo distribuito in Europa.

Il TurboExpress è tecnicamente superiore al monocromatico Gameboy Nintendo, ma il Gameboy sta rapidamente accaparrandosi un buon numero di eccellenti titoli e, a un prezzo di 90 dollari (con la cartuccia di *Tetris*, un connettore e una cuffia stereo in omaggio) è considerevolmente più economico del TurboExpress. Con una previsione di cinque milioni di unità vendute per quest'anno, il successo del Gameboy è fuori di dubbio.

Il Lynx Atari, comunque, sembra il portatile destinato a ricevere il maggior danno dall'uscita del TurboExpress. Il Lynx si è accaparrato una brutta serie di titoli mediocri nel suo primo anno di esistenza, mentre il TurboExpress può già contare su una buona varietà di giochi di qualità come *Gunhed* (basato su un incredibile film giapponese) - il miglior sparatutto a scorrimento verticale per qualsiasi sistema casalingo. Intanto, la Hudsonsoft ha appena finito *Gunhed II* - la recensione su un futuro numero di K.

Simulated television screen

Il PC Engine portatile dovrebbe fare una gran paura al Lynx dell'Atari. Al Consumer Electronics Show K ne ha acchiappato uno per una recensione... a due mani

L'ANTI-LYNX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUBBLICO DOMINIO: SOFTWARE PER LE MASSE

Mettere insieme una biblioteca di software non deve necessariamente costare un occhio della testa. In giro per i bullettin board di tutto il mondo ci sono centinaia e centinaia di megabyte di software di pubblico dominio che aspettano solo di essere "scaricati". K apre il collegamento inaugurando una nuova rubrica dedicata al software PD.

La passione per gli home computer costa cara. Prima ancora che si asciughi l'inchiostro nel libretto degli assegni usato per acquistare il proprio home computer, ci si rende conto che si è appena cominciato a pagare. Senza i programmi il vostro computer, per quanto sia potente, non è in grado di fare assolutamente niente di produttivo e/o divertente. A meno che, ovviamente, non siate capaci di scrivervi da soli i programmi che vi servono.

Certo, potete trastullarvi con i programmi dimostrativi inclusi nella confezione del vostro nuovo giocattolo, ma il divertimento dura poco. Presto scoprirete di aver bisogno, tanto per cominciare, di un decente word processor, di un programma di grafica/musica per giocare a fare i "creativi", di qualche utility per ottimizzare le prestazioni del computer e di due o tre giochi per divertirvi.

Sommando il costo di questi pochi ma essenziali programmi, si ottiene già una cifra rispettabile, e quanto prima la somma dei singoli programmi che acquisterete nel tempo supererà il costo dell'hardware stesso. È un po' la stessa cosa che succede agli automobilisti con la benzina: alimentare una macchina costa più della macchina stessa.

Che fare, allora? Peccato per gli automobilisti, ma per i computer la soluzione c'è. Si chiama PD o software di Pubblico Dominio. (In realtà ce ne sarebbe un'altra, ma preferiamo sorvolare. Sapete come la pensiamo, no?).

Il software di pubblico dominio è nato, più o meno, con la nascita stessa dei computer. Un tempo i computer erano pochi ed era naturale che gli altrettanto pochi programmatori si scambiassero idee e programmi per evitare di reinventare ogni volta la ruota. Il software non aveva alcun potenziale commerciale poiché il parco di computer installati era estremamente ridotto. Solo quando si verificò l'esplosione degli home computer la vendita di software divenne un'operazione economicamente interessante e la protezione del software - cioè il suo copyright - divenne un argomento all'ordine del giorno.

Nonostante la realtà odierna sia molto diversa da quella di quei primi programmatori, il software di pubblico dominio è ancora vivo e vegeto. E il bello è che è gratis. Di pubblico dominio, dice lo *Zingarelli*, vuol dire "che può essere goduto dalla generalità". E infatti i programmi PD possono venir passati liberamente, senza alcuna restrizione.

Gli autori dichiarano, fin dalla prima schermata del programma, che è possibile copiarlo e distribuirlo a proprio piacimento (sempre che non si modifichi il programma e si lascino intatti i *doc files*, cioè la documentazione). "Scaricate" da una BBS un programma di pubblico dominio - sia esso un gioco divertente, un demo spettacolare o un'utile applicazione - e potete usarlo, copiarlo e passarlo ai vostri amici (e viceversa).

Il software PD non è, come generalmente si crede, un'accozzaglia di soli programmini scritti da principianti, pieni di bug e infetti da virus. Anzi. Molto software di pubblico dominio è di ottima qualità - in alcuni casi è addirittura migliore di molti programmi commerciali impacchettati in scatole lucide e colorate.

Tra il software di pubblico dominio si può trovare di tutto e per qualunque esigenza: basta cercare. Si va da complete implementazioni di linguaggi sofisticati a semplici routine che accelerano l'uso del mouse, da programmi di interesse limitato - per specialisti e/o "trafficoni" - a applicazioni curiose a giochi originali.

Molti famosi e apprezzati programmi commerciali sono nati come software di pubblico dominio. Ad esempio, **CAD AMIGA** prima di diventare uno dei migliori programmi di disegno tecnico - e costare XXXXXX **lire** - si chiamava **CAD AMIGA** e costava il prezzo di un disco o di una telefonata a una BBS. Alcuni addirittura fanno il percorso opposto, come il programma di grafica/animazione *Ani-ST* che ora è di pubblico dominio, dopo essere stato per un certo periodo un programma commerciale.

Oltre al software di pubblico dominio esistono anche i programmi cosiddetti "shareware". Si possono definire programmi commerciali "autoprodotti". L'autore mette in circolazione il programma come per i PD, ma chiede che gli venga inviata una piccola somma se l'utente usa il programma. Ovviamente non tutti lo fanno, ma alcuni programmatori, soprattutto negli Stati Uniti, vivono grazie al reddito che gli deriva dagli assegni e vaglia che gli tornano indietro via posta da utenti soddisfatti. Incredibile, ma vero!

L'idea del shareware fu inventata da Andrew Fluegelman, direttore di una rivista di computer e ottimo programmatore. Quando l'IBM lanciò il suo personal computer il software in circolazione per la macchina era limitato: un word processor, un foglio elettronico e poco altro. Tra questo altro c'era un linguaggio di programmazione: Microsoft BASIC.

Fluegelman scrisse così *PC-Talk*, un eccellente programma di comunicazione. Scritto in BASIC, *PC-Talk* era abbastanza veloce, facile da usare, ben fatto. Ma, soprattutto, era il primo programma shareware. Ebbe un incredibile successo e Fluegelman continuò ad aggiornarlo con costanza quasi maniacale per vari anni.

Il mese prossimo troverete le prime recensioni dei migliori programmi PD in circolazione - alcuni dei quali verranno offerti dal servizio "K-PD" - nonché informazioni, indirizzi e curiosità sul mondo del software di pubblico dominio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE PRIME RACCOLTE

AMIGA

G001 GRAFICA STRUTTURATA

mCAD	CAD bidimensionale di ottimo livello (versione precedente di introCAD)
Plans	CAD molto potente in grado di competere con i migliori programmi analoghi commerciali
Multi plot	Utility per la stampa
...e altro	

G002 GRAFICA PITTORICA

Ultra Paint	Potente programma di disegno pittorico. Permette di disegnare in tutte le risoluzioni e memorizzare in formato IFF.
SpriteEd	Programma per il disegno degli sprite da utilizzare per i propri programmi.
Pictures	Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD da utilizzare per i propri lavori.

G003 GRAFICA PITTORICA

VDRAW	Programma di disegno d'impostazione simile a DPaint. Supporta anche lo standard IFF
Pictures	Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD
Utility	Alcuni programmi di utilità che consentono di visualizzare immagini e slide show.

G004 GRAFICA PITTORICA

A-Render	Pacchetto per lo sviluppo di immagini in Ray-Tracing

G005 GRAFICA PITTORICA

Image-ED, IconMK e altro	Programmi per il disegno delle icone comprendenti tools per il disegno, per la conversione tra icone e dei brush.
Icon Collection	Raccolte di icone di vario tipo
Utility Anim	Programmi di utility per visualizzare animazioni con esempi
Pictures	Collezioni di immagini IFF

M001 MUSICA

Perfect Sound	Editor sonoro con possibilità di effettuare campionamenti
Super Echo	Programma da utilizzare con campionatori (come Perfect Sound) che permette di aggiungere vari effetti quali echo e molti altri.
SmusPlayer	Consente di ascoltare qualsiasi brano musicale nel formato SMUS IFF
Utility varie	Tra l'altro un piccolo programma per l'esclusione del filtro interno dell'Amiga.

M002 MUSICA

MED	Music Editor molto potente con funzioni di Cut, Paste, ecc.
DSM	Demo che permette di convertire un file IFF in un file autoeseguibile.
SonixPeek	Utility che permette di manipolare in maniera ordinata gli strumenti musicali del programma commerciale Aegis Sonix.
Demo e Utility	Brani campionati e utilizzabili per i propri lavori.

M003 MUSICA

MIDI	Programmi per la gestione dell'interfaccia MIDI tra cui:
Music X to MIDI	Converte i file Music X nello standard MIDI
Panl	Pannello di controllo che riporta tutte le informazioni riguardanti i parametri dell'interfaccia MIDI.
MidiLib	Monitor per interfaccia MIDI con molte funzioni.
MidiSoft	Utility che permette di trasferire suoni campionati dall'Amiga al Roland S-220
MidiTools	Raccolta di utility per la gestione dell'interfaccia

U001 UTILITY

Anti Virus	Vcheck, Virus X, Guardian, Zero Virus, NoVirus
Compattatori:	
LHarc	Compattatore di dati che diminuisce la dimensione dei file.
Zoo	idem
Power Paker	Eccezionale compattatore di qualsiasi file! Ogni programma può essere compattato occupando così meno spazio su disco.
Workbench Utility:	
WBColors	Cambia i colori dello schermo con un click
DropShadow	Fissa un pattern sul fondo dello schermo WB
PopColours	Utility che permette di cambiare i colori dello schermo di qualsiasi programma (no save)

U002 UTILITY

Copiatori	DFC, ACopier DosKwik TurboBackup, Backup
MRBackup	Programma per effettuare il backup del disco rigido
SDBackup	idem
File Utility	
FixDisk	Utility molto potente che permette di recuperare i file di un disco danneggiato
PcPatch	Per formattare dischi nel formato MS-Dos
DiskSalv	Utility per il recupero dei file anche sotto FFS
System Monitor	
Amigamonitor	Programma che riporta lo stato di Amiga in maniera colmpleta
MemDiag	Programma di diagnostica sulla memoria che permette di controllare come i vari task gestiscono la ram.

U003 UTILITY

DiskArranger	Rende l'accesso ai dischi molto veloce
Funckey	Permette di programmare i tasti funzione
TimeSet	Programma per settare data e ora. Per tutti gli Amiga senza orologio interno
RSLClock	Orologio con molteplici funzioni di controllo su memoria e drive
Gomf1.0	Intercetta e scongiura molti casi di Guru meditation comunicando all'utente il codice dell'errore
NewZap	File Editor che permette di accedere all'interno dei programmi
ASDG-ram	Disco virtuale: ram disk che non si cancella al reset
Printer Stealer	Programma per reindirizzare i dati che vanno alla stampante
Print Pop	Programma per settare i parametri della stampante
...e altro	

D001 GIOCHI

Unreal	spettacolare demo del gioco della Ubi Soft con animazione straordinaria.

D002 GIOCHI

demo di Emlyn Hughes International Soccerpiù vari giochi di PD

D003 GIOCHI

demo giocabile di Turrican
più altri giochi di PD

D004 GIOCHI

Demo del gioco Projectyle

D005 GIOCHI

Demo giocabile di Cadaver dei Bitmap Brothers

Altre raccolte sono in preparazione per MS-DOS, Atari St e C64.
Per suggerimenti, consigli potete scrivere a K-PD, via Aosta 2, 20155 MILANO

DEMOMANIA

Tra i programmi di pubblico dominio i più inutili di tutti sono i demo. Non hanno alcuna funzione pratica. Pochissimi consentono un qualunque tipo di interazione. L'unica cosa che si può fare è starsene seduti a guardarli. Eppure ci sono alcuni collezionisti che non se ne fanno scappare uno.

Perché così tanto interesse per un programma apparentemente senza un uso pratico? Beh, perché i demo possono essere un incredibile spettacolo audiovisivo. In genere sono programmi scritti in modo accurato e ultraprofessionale e rappresentano un piacere per gli occhi. I programmatori cercano di metterci dentro il massimo, così da impressionare lo "spettatore", aggirando i limiti di memoria e cercando di fare meglio degli autori di altri demo.

I demo di giochi, in particolare, sono sicuramente i migliori. Un ottimo esempio è il demo di Unreal, un vero e proprio film digitale da gustare con gli occhi e le orecchie aperte, disponibile insieme ad altri tramite il servizio K-PD.

QUANTO COSTANO

Per ordinare i dischi utilizzate il box qui sotto. I prezzi variano a secondo della quantità e **comprendono** le spese di spedizione.

1 disco K PD lire 15000
6 dischi K PD lire 75000
10 dischi K PD lire 120000

Il pagamento è anticipato e può avvenire nelle seguenti forme:

- vaglia postale intestato a DIGIMAIL SRL via delle Primule 1220146 MILANO
- versamento su C/C postale n 13403209 intestato a DIGIMAIL SRL, via delle Primule 12, 20146 MILANO

È consigliabile inviare, insieme al buono di prenotazione, la fotocopia o ricevuta del vaglia, assegno o versamento effettuato per velocizzare le operazioni di spedizione.

K-PD È UN'INIZIATIVA DIGIMAIL-STUDIO VIT

compilare e spedire il tagliando a: K-PD via Aosta 2, 20155 MILANO
desidero ricevere i seguenti dischi

DISCO **QUANTITÀ**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Cognome..... Nome.....
via.....
CAP..... Città ..... Prov. .....

Scelgo la seguente formula di pagamento
❒ vaglia postale di L.....
❒ allego ricevuta di versamentodi L..... C/C postale n 13403209 intestato a DIGIMAIL SRL, via delle Primule 12, 20146 MILANO
❒ Assegno circolare intestato a DIGIMAIL SRL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Questo mese Pagine Gialle di pubblica utilità (come sempre del resto, ndr) con il "polso" del mercato offerto dalla K-Borsa, le pagine degli annunci, il puzzle sempre più spaccacervello e una lettera di precisazione degli organizzatori del concorso *My Software*. Al mese prossimo, se non ci vediamo prima al SIM...

CONCORSI E COPYRIGHT

Su K 6 avevamo pubblicato una notizia riguardante un concorso per programmatori denominato *My Software*. Il concorso è rivolto a programmatori non professionisti e riguardava programmi originali di grafica, educativi, gestione dati, ecc per Ms-Dos e Macintosh. Nel regolamento c'era un articolo 8 che diceva che "Il materiale inviato non sarà restituito e rimarrà di proprietà degli organizzatori, che potranno disporne a propria discrezione". A questo riguardo abbiamo ricevuto una lettera di chiarimenti da parte degli organizzatori che volentieri pubblichiamo.

Riguardo alla notizia pubblicata sul numero di giugno vorremmo fare alcune precisazioni inerenti al "famigerato" articolo 8 del regolamento. Tale articolo è stato inserito nel regolamento esclusivamente a scopo cautelativo, per tutelarci da violazioni di diritti d'autore in cui saremmo potuti involontariamente incorrere ad esempio tramite la pubblicazione di recensioni o monografie inerenti al concorso oppure durante la cerimonia di premiazione.

Il materiale spedito infatti sarà utilizzato principalmente per il suddetto scopo. D'altra parte, come testimoniano il patrocinio del Comune di Bologna e di altri enti pubblici, è ben lungi da noi l'idea di mettere il copyright sui programmi inviati o di trarre alcun profitto, direttamente o indirettamente, dal concorso!

Al contrario, animati da profonda passione per l'informatica e dallo spirito di associazionismo, gli organizzatori del concorso e i giurati, non percepiranno neanche una lira per i loro compiti!!!

Consentiteci infine un'ultima osservazione. Siamo perfettamente d'accordo sul fatto che "lavorare per dei mesi per scrivere un programma solo per la gloria" sia ben poca cosa, tuttavia vogliamo aggiungere che **normalmente al povero programmatore non giunge nemmeno la gloria!!!**

Ci auguriamo che *my Software* possa risultare un trampolino di lancio per i partecipanti e costrituire un punto di incontro tra gli appassionati e gli operatori del settore.

Ringraziamo gli organizzatori per i chiarimenti e ricordiamo ai programmatori interessati al concorso che per partecipare a *My Software* bisogna inviare il proprio lavoro al Comune di Bologna - Progetto Giovani (tel 051/227723) oppure all'Associazione Culturale Telemaco via di Barbiano 2/5 40136 BOLOGNA (051/334459) entro il 31 dicembre 1990.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA K-BORSA

NIENTEPOPODIMENO CHE LA MIGLIORE CLASSIFICA DEL SETTORE · PERCHÉ È BASATA SULLE AUTOREVOLI OPINIONI DEGLI ESPERTI E DEI RECENSORI DI TUTTE LE RIVISTE INGLESI. SE UN GIOCO FIGURA IN QUESTE PAGINE, SAPETE CHE PUO' MERITARE DI FIGURARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE.

Q qual'è il migliore gioco attualmente in circolazione per il vostro computer? Non parliamo del più venduto né di quello più pubblicizzato, intendiamo il migliore a livello di voti secondo l'opinione dei recensori di TUTTE le riviste inglesi di computer e videogiochi. Certamente voi non comprate OGNI rivista inglese di videogiochi... e allora come fate a rispondere alla domanda iniziale? Semplice: leggete la K-Borsa.

I listini della K-Borsa sono compilati annotando ogni mese i voti di TUTTE le riviste inglesi del settore che riceviamo prima del giorno di chiusura. I voti vengono inseriti in un database e poi calcolati così da estrarre tra centinaia di valutazioni i giochi migliori. La K-Borsa, insomma, è la classifica più accurata e la miglior guida all'acquisto. Leggetela ogni mese e non rischierete di comprare dei bidoni!

Ricordate, inoltre, che potete "giocare in borsa" cercando di indovinare quali giochi figureranno nei *tre primi posti* nei listini dei vari computer (che nella nostra borsa sono cinque: Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spectrum e PC) nel numero successivo di K (in questo caso a ottobre). Basta scrivere le proprie previsioni su una cartolina postale e spedirla a: K-BORSA, Via Aosta 2, 20155 Milano. Per il momento non ci sono premi, ma renderemo merito ai lettori più lungimiranti pubblicando il loro nome sulla rivista.

FACCENDIERE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile**, che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi otterranno alti voti, avrà un'alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti peggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuirà. Se riceve voti migliori, la quoatzione aumenterà. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotte automaticamente finché non verrà recensito nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata + o - è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo mostra come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. È questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'indice di una società mostra un valore più alto dell'Indice K è perché i suoi giochi hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Ultima VI	Origin	PC	92,75
Railroad Tycoon	Microprose	PC	93
F19 Stealth Fighter	Microprose	PC, ST	91
Kick Off 2	Anco	Amiga	92,86
Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte	PC	92,67
Midwinter	Rainbird	Amiga, PC	95,5
PGA Tour Golf	Electronic Arts	PC	89,67
Turrican	Rainbow Arts	Amiga	89
Flood	Electronic Arts	Amiga, ST	88,63
Hero's Quest	Sierra	Amiga	89

Giochi Caldi: *Falcon Mission Disk 2* (Spectrum Holobyte) per Amiga e ST; *Venus* (Gremlin) per Amiga, ST e*lThunderstrike* (Millenium) per PCe ST, *Rapcon* (Mindscape) per PC e *Flimbo's Quest* (System 3) per Amiga.

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Midnight Resistence	Ocean	Sp	92,33
Cecco Collection	Hewson	C64, CPC, Sp	91,33
Klax	Domark	C64, CPC, Sp	91
Turrican	US Gold	C64, CPC, Sp	89,26
Int'l 3D Tennis	Palace	C64, Sp	89,13
Escape/Robot Monsters	Domark	Sp	88
Pipemania	Empire	CPC	82,67
Deliverance	Hewson	Sp	81,5
Vendetta	System 3	C64, CPC, SP	78,17
Head over Heels	Hit Squad	CPC, Sp	77,63

Giochi Caldi: *Rad Ramp Racer* (Mastertronic) per Commodore 64, Spectrum; *Italy 90* (ancora!!) US Gold) per C64, CPC e Spectrum e *Castle Master* (Domark) per Amstrad Cpc.

IL LISTINO DELLE SOCIETA' · LE MIGLIORI 25

Nell'ultimo numero ci eravamo chiesti se i recensori dei giochi stavano diventando troppo generosi, perché l'indice di K era arrivato a 74. La risposta sembra essere decisamente **no**, visto che questo mese è sceso a 72,19.

Pensiamo che i motivi siano due:

1) Le principali software house tengono i titoli più "forti" per l'autunno

2) La deludente produzione di giochi per i mondiali che, se escludiamo alcune eccezioni come *Player Manger* dell'Anco e *Italy 1990* della Us Gold (parliamo di giochi NON Made in Italy), non sono stati in grado di alzare l'indice. Se questa valutazione "estiva" è corretta ne vedremo l'effetto il mese prossimo. Un'annotazione finale sui giochi di strategia: sembrano essere il genere che tira di più. Le case ai primi posti del listino per le società sono infatti Origin, Microprose e SSI.

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 72,19

N.B. Le società con quotazione 100 e un asterisco a fianco sono "nuove entrate". Questo significa che è la prima volta che appaiono nel listino e tutte le nuove entrate partono da 100. Le società già quotate, ma che non hanno avuto recensioni, perdono 10 punti ogni mese.

Ditta	Chiusura	+ o -	Quotazione	Indice
Origin	94,25	23,37	132,97	22,06
Microprose	89	-1	98,89	16,81
SSI/US Gold	87,83	5,5	106,68	15,64
Blade	86	3,5	104,24	13,81
System 3	84,5	-8,25	91,11	12,31
Empire	83,4	14,85	121,66	11,21
Rainbird	82,88	0,68	100,83	10,69
Zeppelin	82,5	13,17	119	10,31
Palace	81,56	-1,51	98,18	9,37
Britannica	81,5	n/a	100*	9,31
Anco	79,84	-11,75	87,17	7,65
Gonzo Games	79,69	0,94	101,19	7,5
Cinemaware	79,5	-7,43	91,45	7,31
Loriciel	79,31	3,31	104,36	7,12
Sierra	79,08	6,33	108,7	6,89
Rainbow Arts	78	-8,5	90,17	5,81
Domark	77,74	-5,87	92,98	5,55
Firebird	77,25	n/a	139,44	5,06
Image Works	77	-10,75	87,75	4,81
Electrocoin	76,95	4,95	106,88	4,76
US Gold	76,35	-0,58	99,25	4,16
Millennium	76,27	-6,6	92,04	4,08
Electronic Arts	76,23	3,43	104,71	4,04
Psygnosis	76,19	1,79	102,41	4
Gremlin	75,96	-3,42	95,69	3,77

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Kick Off 2	Anco	92,86
Midwinter	Rainbird	91
Turrican	Rainbow Arts	89
Hero's Quest	Sierra	89
=Flimbo's Quest	System 3	88
=Might and Magic II	US Gold	88

Kick Off 2 fa il suo ingresso alla grande e soffia il primo posto a *Midwinter*. *Flimbo's Quest* e *M&MII* si dividono la quinta posizione mentre *Turrican* e *Rotox* sono nel "limbo", a ridosso dei primi.

C 64

International 3D Tennis	Palace	95,25
Ninja Spirit	Activision	90
Flimbo's Quest	System 3	89,25
Parallax	Hit Squad	88
Hot Rod	Activision	80,25

I giochi per C64 sembrano godere di una nuova vita - anche questo mese il C64 ha il gioco migliore di tutti i listini. Il tennis a 3D della Palace sembra non avere rivali per questo formato, anche grazie alla spendida presentazione grafica.

PC-COMPATIBILI

Ultima VI	Origin	98,5
Railroad Tycoon	Microprose	93,65
Flight of the Intruder	Spectrum Holo.	92,67
PGA Tour Golf	Electronic Arts	89,67
Thunderstrike	Millenium	88,94

Ultima VI ha stabilito il secondo punteggio più alto nella storia della K-borsa (il record è di *Carrier Command* con 99,13) e distanzia di ben 5,75 punti l'ottimo *Railroad Tycoon*. Buona prestazione di *PGA Tour Golf* che "batte in volata" *Thunderstrike* della Millenium.

AMSTRAD CPC

Cecco Collection	Hewson	91
Klax	Domark	90
Turrican	Us Gold	84,67
Pipemania	Empire	82,67
E-Motion	Us Gold	82,34

Turrican entra subito nei primi cinque, mentre la raccolta dei successi di Raffaele Cecco raggiunge la prima posizione. In ogni caso i rompicapo come *Klax* e *Pipemania* sono il genere che riscuote i maggiori favori dagli addetti ai lavori.

ATARI ST

F19 Stealth Fighter	Microprose	93,45
Resolution 101	Millenium	82,12
Oriental Games	Micro Style	82
Projectyle	Electronic Arts	80,88
Theme Park Mystery	Image Works	79,34

Anche se solitamente Atari e Amiga godono delle stesse uscite, questo mese le due classifiche sono molto diverse. *Theme Park Mystery*, *Resolution 101* e *Projectyle* hanno riscosso un maggior successo tra i recensori inglesi nella versioni per St rispetto a quelle per Amiga. *F 19*, comunque si conquista un meritatissimo primo posto.

SPECTRUM

Head over Heels	Hit Squad	93,25
Midnight Resistance	Ocean	92,33
Escape/Robot Monsters	Domark	88
International Tennis 3D	Palace	84
Vendetta	System 3	83,33

Non è facile trovare due giochi sopra il 90 per lo Spectrum. La versione budget di *Head over Heels* conquista il primo posto ai danni del gioco a prezzo pieno della Ocean. 7500 lire ben spese se non era ancora nella vostra raccolta.

K-RIVENDITORI

Questo mese il **Computershop** di Barletta propone un "fantastico settembre". Per chi si reca al negozio in **via Carli 17** con una copia di "K" e acquista tre giochi potrà averne uno in omaggio ed inoltre potrà usufruire di uno sconto del 5% sulla vastissima gamma di accessori per Commodore e Amiga.
Computershop di Vito Nero via G. Carli, 17 - 70051 Barletta tel. e fax 0883/521794

Gris Computer di Aprilia (Roma) mette in vendita in offerta un drive per Atari St a 250000 lire (iva compresa) il Power Pack contenente un Atari St 520 e 26 giochi a 833000 lire. Infine un espansione per Amiga viene venduta a 150000 lire.
Gris Computer si trova in via Umbria 14 a Aprilia (tel 06/9205212 fax 06/9653267).

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di ottobre, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di settembre).

SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto (usate altri fogli se lo spazio è insufficente) ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA: .....

INDIRIZZO: .....

TELEFONO: .....**FAX:** .....

INIZIATIVA PROMOZIONALE: .....

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

VENDESI dischi vergini da 3" 1/2 a partire da sole L. 1.300 cadauno. Spedizione in tutta Italia. Massima serietà. Cercasi inoltre contatti per scambi di software fresco per Amiga 500/1000/2000.D.T.S. Group tel. 041/5345345 - 041/923677 dalle 13 alle 16 e dalla 19 alle 20.30

VENDO C64 usato (1 anno) + 1541 drive commodore + 1 registratore + monitor moncr. Philips + giochi originali + 1 joystick + corso basic 1-2 manuali compresi. Tutto a L. 600.000.
Telefonare allo 0332/919534

VENDO C64 new + registratore + corsi a cassette di Chimica e Biologia + giochi originali (tra i migliori) + 27 riviste di computer (K, Zzap, C+VG) a un prezzo di L. 400.000 trattabili.
Alberto Massimo via Orazio, 25 - 39100 Bolzano tel. 0471/280033 ore serali

VENDO programmi originali (videogame) per Amiga 500 a L. 5.000 cadauno, De Luxe Paint III a L. 90.000, joystick nuovi a L. 10.000.
Gualtiero Ciabatti via F.lli Bandiera, 5 - 10138 Torino tel. 011/4474945

VENDO giochi per Sega. Alcuni titoli: Double Dragon, Choplifter e molti altri.
Marco Pietrocola fraz. Marocchi, 11/bis - 10046 Poirino (To) tel. 011/9452140

VENDO dischi da 3" 1/2 a partire da L. 1.500 (ogni 10 dischi uno in omaggio).
Sergio Onorati via Segesta, 51 - 00179 Roma tel. 06/7942220 dopo le 19.30

Ehi! Ragazzi cercate software ottimo per C64 dischi o cassette. Sì. Ma allora telefonatemi subito. Questo annuncio vale solo per i ragazzi di Trapani e provincia. Ai primi sei faccio un ottimo prezzo, okay.
Aldo Poma via Manzoni, 29 scala A - 91100 Trapani tel. 0923/538699

VENDO C64, registratore, Drive, monitor colori, stampante e utility varie a L. 500.000 trattabili.
Telefonare ore ufficio 33100413 e chieder di Alberto

VENDO nuovissima console Atari Lynx con manuali alimentatore, 6 pile Duracell nuove, cavo di collegamento Comlinx (consente di collegare assieme più console), gioco: California Games e Blu Lighting. Causa acquisto Pc per motivi di studio. Il tutto con imballaggi originali e garanzia in bianco a sole L. 390.000.
Maurizio Luciani via Campo d'Appio, 48 - 54031 Avenza (Ms) tel. 0585/53203 preferibilmente ore pasti

VENDO C64, copritastiera, registratore Magnum, drive, penna ottica, Final Turbo IV, dischetti vergini, giochi e programmi in cassetta e in disco, per la bellezza di L. 700.000 trattabili.
Telefonare dalle 19 alle 21 allo 0422/740600 e chiedere di Samuele Trentin

VENDO C64 nuovo modello completo di drive compatibile più copritastiera due portadischi da 50 e 75 dischi cartuccia Mikt 2 programmi vari L. 450.000.
Massimo tel. 02/8132126 dopo le 13.30

VENDO drive "esterno" A1010 con imballo originale e garanzia a L. 200.000.
Stefano tel. 015/926115 dopo le ore 20

VENDOSI C64 in ottime condizioni con registratore, un joystick, paddle, guida in italiano e in inglese, e numerosi giochi. Il tutto a L. 320.000.
Telefonare fra le 20 e le 21 allo 081/621088

VENDO/SCAMBIO software originale per Amiga 500: D. Thompsons Olympic Challenge (18.000); Tiger Road (18.000); Fighting Soccer (12.000); 1943 (15.000); Baal (20.000); Chambers of Chaolin (12.000); Thunder Blade (15.000); Axels Magic Hammer (12.000). Max serietà! Tutto funzionante, con manuali e confezioni in perfette condizioni.
Mirco Groppelli via Lanfranco, 12 - 29100 Piacenza tel. 0523/60573 dalle ore 19.30 alle 20.30

CEDO, per passaggio a sistema superiore, la mia ragazza. Bella, simpatica, quasi intelligente, castana, occhi scuri. Ottimo stato, prezzo trattabile, forse un po' usato... Pezzo da intenditori quindi astenersi perditempo e rospi incalliti.
Chiamare o scrivere ore pasti a: Baffo via Manzi, 4 Poggibonsi tel. 0577/111111

VENDO Indiana Jones and the Last Crusade (originale) per Ibm-Pc e 100% compatibili su dischi da 5,25 con istruzioni in italiano. Il costo è di L. 30.000
Federico Bonesi tel. 06/2751143 dopo le 19

VENDO Okimate come nuova, espansione 512K per Amiga 500 e manualistica.
Stefano tel. 0163/27243

VENDO Cbm 128 compatibile 100% Cbm 64 con tastiera + drive 1541 + 1 registratore + vari giochi su disco (eccezionali!!) + porta dischi 3M da 50 pezzi + cartuccia duplicatrice (completa di istruzioni in italiano). Il tutto in ottime condizioni e provvisto di cavi originali Cbm a L. 401.000 trattabili.
Andrea Galati via America, 23 - 00055 Ladispoli (Rm) tel. 06/9913546

VENDO Pc praticamente nuovo, Hd 20 Mb, Dd 5,25" high density, 1152 K-Ram on board, monitor monocromatico, scheda Hercules/Cga + giochi e programmi originali ad un prezzo stracciato.
Andrea tel. 02/4690696 ore pasti

VENDO anche separatamente i seguenti articoli: per Ibm e compatibili giochi Teenage Queen e Billiards Simulator a L. 30.000 cadauno; per Atari 600XI espansione di memoria 64K a prezzo da concordare.
Francesco tel. 02/3270796

VENDO Lynx videogioco da bar portatile a colori + la stupenda cartuccia di California Games + manuali e imballi originali a L. 350.000 (usato due settimane). Annuncio sempre valido.
Se interessati telefonare allo 011/597673 dopo le 14

VENDO Amiga 500 + espansione A501 + mouse + microprocessore 68010 (68000 compreso) + giochi ed utility del suddetto. Solo in blocco. Per il prezzo contattatemi e chiedete di me, dalle 16 alle 22. Moreno Bottini via Martini, 53 - 28040 Varallo Pombia (No) tel. 0321/956785

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDO C64 + 2 registratori + duplicatore + joystick a microswitch + programmi + riviste di informatica a L. 250.000, il tutto negli imballi e con manuali originali ed in ottimo stato.
Filippo Della Bianca via Vittorio Emanuele Marzotto, 55 - 30025 Fossalta di Portogruaro (Ve)

VENDO Msx espandibile con molti programmi e una cartuccia a L. 200.000 e un sega con 3 cartucce e un gioco incorporato a L. 351.000; prezzi trattabili. Massima serietà.
Andrea Motta via S. Rocco, 7 - 20038 Seregno (Mi) tel 0362/234355

VENDO Amiga 2000 con scheda Janus Xt e monitor 1084 S a L. 2.000.000.
Roberto tel. 02/741253

VENDO programmi originali per Amiga 500: Le Declic, Tank Attack, Murder in Venice, Italy Soccer '90, Passeggeri del Vento, Star Flight, Conqueror, Heavy Metal, Empire, 688 Attack Sub, Sherman M4. Il tutto è corredata di istruzioni in italiano. Solo in blocco a L. 180.000.
Marco Strada via Cesare Goi, 40 - 26100 Grotardo (Cr) tel. 0372/89125

Offertissima!! VENDO Sega Master System + 2 joypad + cavi e manuali vari a L. 200.000. Usato pochissimo, se interessati telefonare dopo le 14 allo 011/597673

VENDO per Pc MsDos e compatibili i seguenti programmi, e tutti a L. 30.000 e soprattutto originalissimi compresi di ogni manuale, e di ogni formato (3.5 e 5.25): Block Out & Tetris; Ultima V/VI; Budokan; Microsoccer etc. Inoltre sottolineo che per ogni 2 giochi acquistati verrà pagato solamente L. 50.000 e per ogni 4 giochi solamente L. 90.000.
Marino Tilatti via C. Battisti, 18 - 20040 Usmate (Mi) tel. 039/674291

Causa errato acquisto VENDO cartuccia "Outrun" per console Sega Master System a sole L. 35.000. Spese di spedizione a carico del destinatario. VENDO inoltre il seguente software originale su cassetta per C64: Platoon a L. 10.000, Tiger Road L. 8.000, Street Fighter L. 8.000, Bangkok Knights L. 9.000, Target Renegade L. 7.000. Li vendo anche in blocco a L. 40.000.
Gianluca Colantonio via Giuseppe Paone, 18 - 04023 Formia (Lt)

VENDO C64 new + monitor ,Philips Cm 8500 (colore), disk drive da 5 1/4 Oc 118N, 2 joystick, registratore, copiatore di cassette, 2 cartucce, dischetti + porta dischetti, kit di pulizia drive, manuale del C64/128 + regalo cassette e dischetti di gioco originali. Tutto in ottime condizioni a L. 700.000.
Tel. 02/9370953 ore pasti

VENDO C64 + drive 1541 + registratore + dischi + cassette + 3 portadischi + copri coperchio tastiera a L. 500.000 trattabili. Max serietà!
Vittorio tel. 051/330329 dalle 14 alle 15 e dalle 19 alle 20

CERCASI

CERCO disperatamente un qualsiasi manuale di Zac McKraken in cambio di consigli o giochi per Ibm compatibili. Chiunque sia interessato telefoni allo 0734/859379 ore pasti. Max serietà!

Giovane Amiga espansa CERCA compagni anzi Amighi per incontri e/o scambio di software in abbruzzese a scopo di lucro con notti di fuoco per i primi 500 che rispondono al telefono. È obbligatorio il motorola 68000 se no il compagno non vale un chip. Ataristi astenersi! L'indirizzo è sulle Pagine Gialle a nome "Casa di Appuntamenti" e a pagina 777 di televideo. A Gatto Feroce i miei più cordiali saluti.
Cane Feroce

CERCASI amighi che vogliano vendere la propria 500 (non l'auto, ma il computer) e/o giochi. Questo annuncio è rivolto ai lettori di K di tutta Italia. Telefonare al più presto e non oltre l'eternità a: Tommy tel. 0774/424975 o a Andrea tel. 0774/342312

CERCO ragazzi possessori di C64 per scambio programmi su floppy disk in zona Venezia e provincia. P.S.: si chiede massima serietà.
Michele Libralesso via G. Pepe, 16 - 30030 Martellago (Ve)

CERCO utenti C64 che abitino non lontano dalla provincia di Udine per scambiare giochi sia su disco che su cassetta. Gli interessati sono pregati di spedire la lista dei loro giochi a:
Lucio Riulini via Aldo Moro, 19 - 33028 Tolmezzo (Ud)

SCAMBIO

Cerco possessori di Pc per SCAMBIO programmi di tutti i tipi. Annuncio sempre valido max serietà.
Carmelo Del Basso via Volturno, 27/A - 81011 Alife (Ce) tel. 0823/918664 dalle 13 alle 17

SCAMBIO software per Amiga 500/1000/2000. Disponibile una vasta biblioteca con software di ogni genere, in costante aggiornamento. Telefonare dalle 16 alle 19 allo 0365/61168 solo se realmente interessati, chiedere di Alberto. Astenersi perditempo!!!

SCAMBIO giochi a soprattutto utility per C64/128. Solo su disco iscrivetevi anche al club che ho fondato e vi farò conoscere tanti amici.
Giovanni tel. 0828/21100

Per Amiga SCAMBIO programmi di qualsiasi genere. Escluso ogni tipo di lucro.
Stefano Beccari via Giacomo Canepa, 27 - 16158 Voltri Crevari (Ge)

Si cercano possessori di Amiga 500 e/o C64, possibilmente presso Roma e dintorni, per SCAMBI di giochi; programmi; idee (tra le quali eventuale formazione di un club). Maxissima serietà.
Tommy via S. Polo, 10/b - Marcellina (Rm) tel. 0774/424975
Andrea via Colle Spinello - Guidonia (Rm) tel. 0774/342312

Cerco possessori di Amiga per SCAMBIARE software (particolare attenzione per i programmi della Cinemaware); annuncio sempre valido.
Claudio Lodola via San Lanfranco, 27 - 27100 Pavia

SCAMBIO giochi per Amiga, posseggo ultime novità.
Matteo Oppici via Guerrazzi, 6 - 26041 Casalmaggiore (Cr) tel. 0375/43221

SCAMBIO giochi per Amiga.
Telefonare allo 0522/828103 e chiedere di Contini risponderò a tutti se ci sono.

SCAMBIO programmi e manuali per Atari 1040 St. Ultime novità. Cerco hard disk per Atari.
Telefonare allo 089/795162 ore pasti

Cerco possessori di Amiga per SCAMBI di software.
Cristian Ferrari via Romani, 1 - 26041 Casalmaggiore (Cr) tel. 0375/40168

Cerco possessori di Ibm e compatibili per SCAMBIO di programmi e di giochi di qualsiasi genere. Cerco soluzioni dei seguenti giochi: Police Quest I°, Leisure Suit Larry I°, in cambio ho la soluzione di Indiana Jones and the last Crusade e Zak McKracken and the Alien Mindbenders.
Ivano Panichelli via Ivanoe Bonomi, 127 - 00139 Roma tel. 06/8107182 ore serali

SCAMBIO programmi di simulazione per Ibm e compatibili. Sono particolarmente interessato a simulazioni aeronautiche, navali, sportive, strategiche (con manuale).
Enrico 02/2363823 ore pasti

CONTATTI

Cerco possessori di Amiga 500, in zona Genova per CONTATTI e scambi di ogni genere. Annuncio sempre valido. Vi ricordo: io ho quasi 15 anni.
Cristian Luzio via Antonio Gramsci, 123/7 - 16010 Manesseno S. Olcese (Ge) tel. 010/720249

Buddha Soft cerca CONTATTI per scambio programmi solo per Amiga.
Buddha Soft via Romani, 34 - 26041 Casalmaggiore (Cr)

L'Emporedia computer club mette a disposizione dei propri soci (iscrizione gratuita, basta scriverci) una vastissima softeca di programmi per Amiga; C64 ed Ibm compatibili. Iscriviti subito precisando il computer che possiedi! Scrivi a:
E.C.C. casella postale 14 - 10019 Strambino (To)

Se possiedi un Amiga, anche da poco, ti prego di CONTATTARMI al più presto. Rispondo a tutti.
Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi) tel. 055/642087

Cerco possessori di Amiga per CONTATTI. Per informazione scrivere o telefonare a:
Roberto Occelli via Castellero - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70572

Cerco CONTATTI con possessori di Atari St, per scambio di software, giochi, trucchi, e tutto quanto è inerente a questo computer.
Marco Banci via di Calenzano, 98 - 50019 Sesto Fiorentino (Fi) tel. 055/4490969

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K- PUZZLE

K-PUZZLE Nº 7

Ed eccoci al problema di questo mese, per il quale utilizzeremo una manciata di dadi.

Nello schema di questa pagina ci sono quattro file di quattro dadi ciascuna. I valori dei dadi nelle tre file più basse è stato determinato capovolgendo un dado alla volta, cominciando con il penultimo e spostandosi di volta in volta di un dado verso sinistra (a parole è difficile, ma le frecce spiegano tutto, no?).

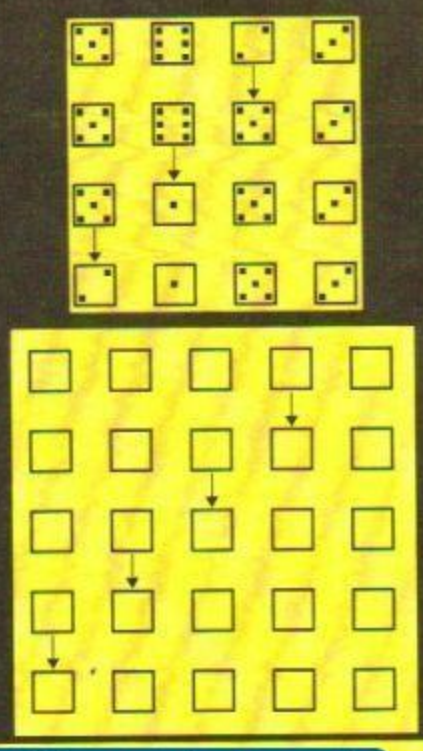
I quattro numeri così ottenuti sono 5623, 5653, 5153 e 2153. Tutti i valori sono numeri primi, cioè numeri che possono essere divisi solo per 1 e per sé stessi.

Quel che vi chiediamo è di ottenere lo stesso risultato sulla matrice bianca che vi forniamo. La difficoltà sta tutta nel fatto che questa volta le file e le colonne sono cinque. Anche qui bisogna partire con la prima fila, spostarsi su quella inferiore, capovolgere il dado indicato dalla freccia e replicare su ogni fila, sempre muovendosi verso il basso. Alla fine ci dovranno essere numeri primi su tutte le file.

Tanto per mettervi sulla buona strada, possiamo farvi notare che i valori sulle facce opposte di un dado se vengono sommati danno sempre 7.

Come sempre, il vincitore spirituale sarà colui che ci spedirà il listato più breve capace di trovare la soluzione al problema. Non è necessario spedire il dischetto: basta una bella stampata, magari accompagnata da una rapida spiegazione "a parole" del metodo seguito. Verranno preferite le soluzioni in BASIC standard.

K PUZZLE N°7



SOLUZIONE K-PUZZLE 6

Il problema presentato su K 18 sembra avere creato qualche difficoltà ai nostri impavidi solutori. Sarà stata l'ambientazione britannica, ma questa volta le risposte corrette arrivateci in redazione sono state proprio pochine.

Ma vediamo lo pseudocodice della soluzione:

- Prepara una matrice bidimensionale A contenente i nomi (in inglese) dei giorni della settimana e la loro identificazione numerica (Lunedì = 1, ecc)
- Prepara una matrice tridimensionale B contenente i nomi (in inglese) dei mesi dell'anno, la loro identificazione numerica (Gennaio = 1, ecc) e la loro durata in giorni
- Poni una variabile DATA/G a 16
- Poni una variabile DATA/M a 4
- Poni una variabile DATA/A a 1990
- Poni una variabile GIORNO a 14
- Controlla che DATA/G diviso per 5 sia uguale alla parte intera di DATA/G diviso per 5 (controllo per Duncan) e in caso contrario salta i 5 passi successivi
- Controlla che DATA/G diviso per 2 sia diverso dalla parte intera di DATA/G diviso per 2 (controllo per Basil) e in caso contrario salta i 4 passi successivi
- Controlla che GIORNO diviso per 13 sia uguale alla parte intera di GIORNO diviso per 13 (controllo per Eric) e in caso contrario salta i 3 passi successivi
- Controlla che fra i caratteri che compongono la stringa alfanumerica dell'elemento numero DATA/M della matrice B compaia il carattere A (controllo per Arnold) e in caso contrario salta i 2 passi successivi
- Controlla che fra i caratteri che compongono la stringa alfanumerica dell'elemento numero DATA/G della matrice A compaia il carattere N (controllo per Charles) e in caso contrario salta il passo successivo
- Stampa la stringa "Gli amici si riuniscono il " seguita da DATA/G, DATA/M, DATA/A e finisci il programma
- Poni il valore dell'elemento indicante la durata in giorni del mese numero 2 nella matrice B uguale a 28
- Controlla il valore di DATA/M e se questo è diverso da 2 salta i 4 passi successivi
- Controlla che le ultime due cifre di DATA/A siano diverse da 0 e in questo caso salta il passo successivo
- Controlla che il valore delle prime due cifre di DATA/A divise per 4 sia uguale alla parte intera dal valore delle prime due cifre di DATA/A divise per quattro e in questo caso salta il passo successivo
- Controlla che DATA/A diviso per 4 sia diverso dalla parte intera di DATA/A diviso per 4 e in questo caso salta il passo successivo
- Poni il valore dell'elemento indicante la durata in giorni del mese numero 2 nella matrice B uguale a 29
- Se il valore dell'elemento attualmente selezionato della matrice A è uguale a 7 seleziona l'elemento numero 1 e salta il passo successivo
- Seleziona il successivo elemento della matrice A
- Se il valore di DATA/G è uguale al valore dell'elemento indicante la durata in giorni del mese numero DATA/M e DATA/M è diverso da 12 poni DATA/G uguale a 1 e aumenta DATA/M di 1 e salta i 3 passi successivi
- Poni DATA/G uguale a 1
- Poni DATA/M uguale a 1
- Aumenta DATA/A di 1
- Torna indietro di 18 passi

Uff! Che faticaccia! Il problema più grosso consisteva nel determinare quali fossero gli anni bisestili: la maggior parte dei lettori se li è dimenticati completamente, o ha inserito imperfette che hanno fatto "sballare" tutti i calcoli.

Il listato che presentiamo è quello di **Roberto Camisana** di Melzo (MI), scritto in QBasic Microsoft 4.5 per PC. Diplomatosi perito informatico da un paio di mesi, Roberto è uno dei due lettori (insieme con **Marco Lapi** di Fossano (CN)) che ha trovato la soluzione corretta.

```
GIORNO = 15: MESE = 4: anno = 1990: GSETT = 0
DO
  GIORNO = GIORNO + 13
  IF GIORNO > ngiorni (MESE) OR bisestile = 1 THEN
     GIORNO = GIORNO - ngiorni (MESE)
     MESE = MESE + 1
     IF MESE = 13 THEN
        MESE = 1
        anno = anno + 1
     END IF
  END IF
  GSETT = (GSETT + 13) MOD  7
  IF (GIORNO MOD 5) = 0 AND INSTR (GIORNI (GSETT),
"N") AND (GIORNO MOD 2) = 1 AND INSTR (MESI (ME-
SE), "A") THEN
  PRINT "Meeting: "; GIORNO; "/"; MESE; "/"; anno; "
"; MESI (MESE); " "; GIORNI (GSETT)
  END IF
LOOP
DATA "SUNDAY", "MONDAY", "TUESDAY", "WEDNE-
SDAY", "THURSDAY", "FRIDAY", "SATURDAY"
DATA 31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31
DATA "JANUARY", "FEBRUARY", "MARCH", "APRIL",
"MAY", "JUNE", "JULY", "AUGUST", "SEPTEMBER", "O-
CTOBER", "NOVEMBER", "DECEMBER"
FUNCTION bisestile
IF (((anno  MOD 4) = 0 AND (anno MOD 100) <> 0) OR
(anno MOD 400) = 0) AND MESE = 2 AND GIORNO
>29 THEN
   GIORNO = GIORNO - 1
ELSE
   bisestile = 0
END IF: END FUNCTION
```

Nota Bene:
L'istruzione "FUNCTION" non viene utilizzata correttamente, ma riesce comunque a svolgere egregiamente il suo compito;

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

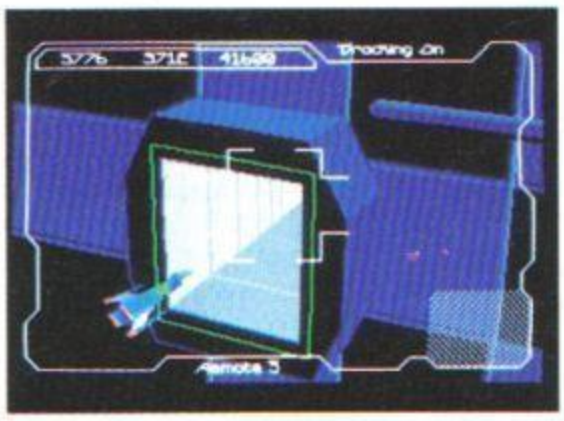
http://www.oldgamesitalia.net/

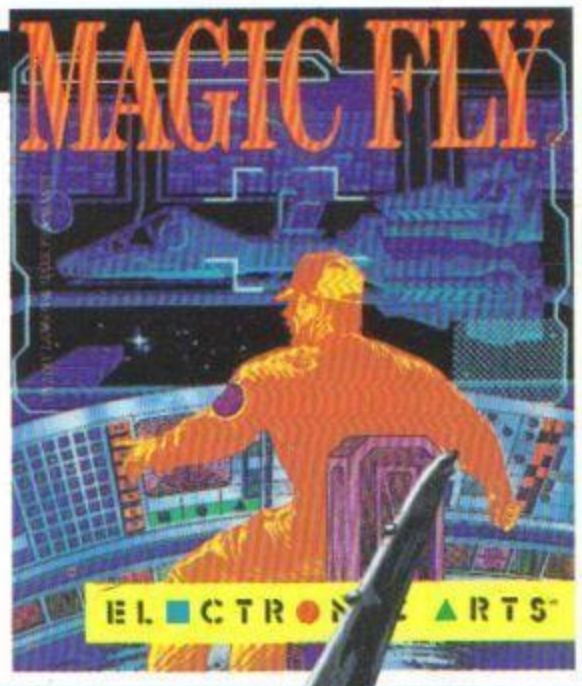
Interrompiamo la Rivista per

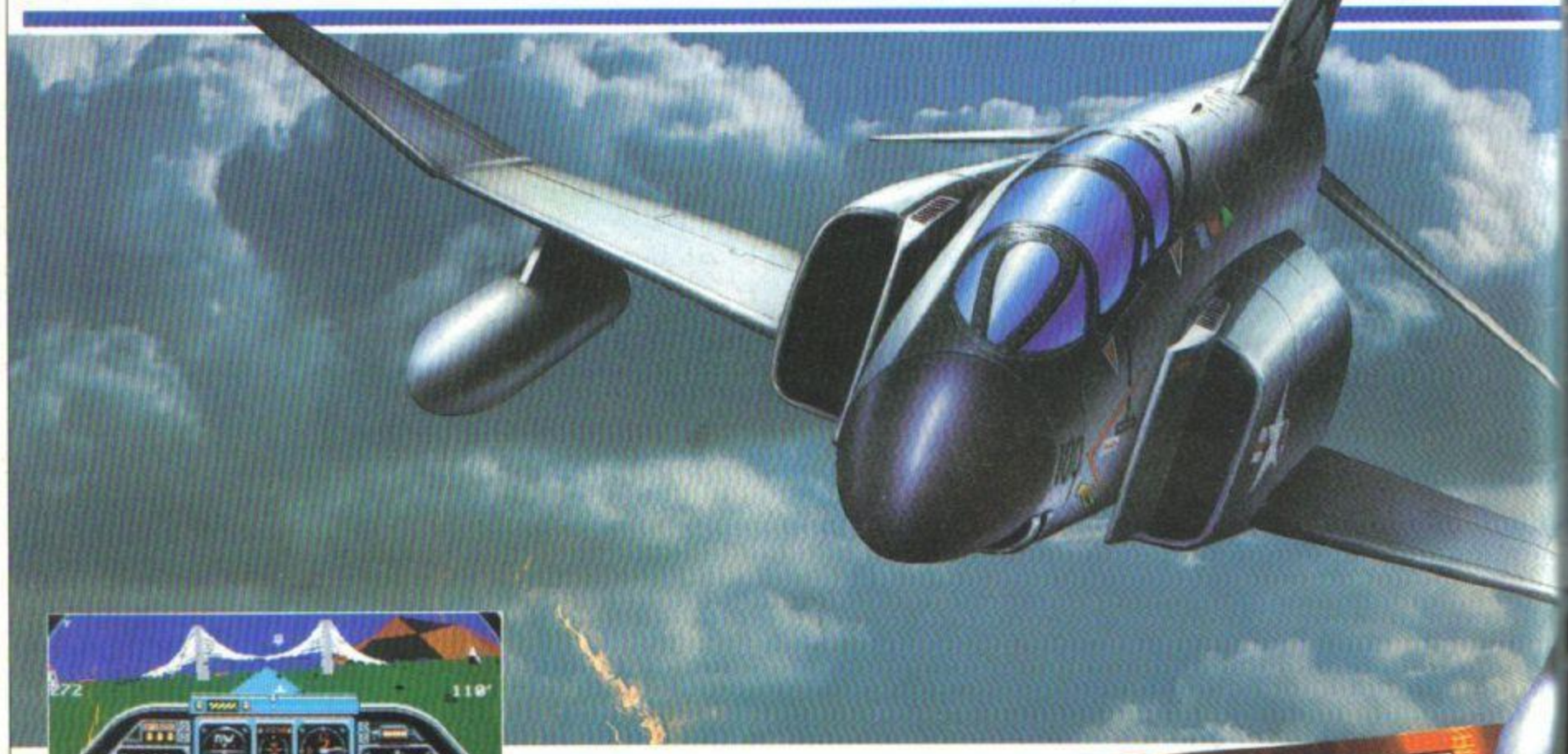
MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*

Siete il pilota da caccia del futuro – e state attraversando un asteroide gigantesco col vostro velivolo: il Magic Fly. Il vostro obiettivo è quello di distruggere delle zone strategiche del complesso per scoprire il caccia spaziale chiamato in codice Moth.

● Oltre 30 velivoli spaziali da analizzare e abbattere. Tutti i velivoli assomigliano in maniera raggelante ad insetti; vi verranno i brividi quando vedrete una vedova nera o una tarantola anvicinarsi. ● Una rete vasta e complessa di gallerie da esplorare, vi offrirà ore e ore di divertimento. ● Selezione delle armi – tre tipi di laser, missili e una vasta gamma di superarmi, quali gatti, la mignatta ed il Martello Atomico! ● Grafica tridimensionale con sfumature.







CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0

Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*
PC/C.64/D.eC. *Disponibile adesso!*

Vivete i brividi elettrizzanti del volo con questo grande istruttore di volo. Potete pilotare 18 aeroplani diversi, tutti con aerodinamica accurata e realistica grafica tridimensionale. Entrate a far parte dei Blue Angels della Marina Militare americana o dei Thunderbirds in formazione dell'Aviazione americana, oppure gareggiate in sei circuiti nuovi. Ora con topografia più realistica, angoli di campo illimitati e anche volo notturno. Lasciate che il generale Yeager vi guidi alla scoperta dell'AFT 2.0, fate tesoro dei suoi consigli e della sua grande esperienza di volo racchiusi nella nuova cassetta sonora Flying Insights™, in dotazione GRATIS in ogni confezione del gioco.

Useremo questa casella per ternervi informati sulle ultimissime notizie.

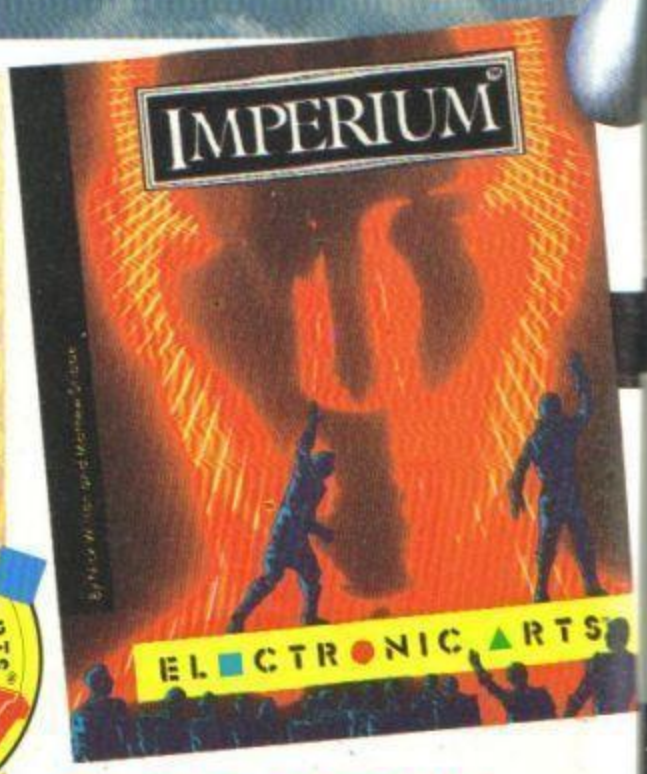
...sapevate che è ora disponibile presso il vostro rivenditore un disco demo di Flood?

...state all'erta: ci sono in giro le anteprime di PowerMonger della Bullfrog, gli stessi autori di Populous.

...Il nostro primo gioco CD è uscito in Giappone. Ora i proprietari di FM-Towns possono giocare anche Populous, un fenomeno a livello mondiale!

ELECTRONIC ARTS® THE NEW SENSATION

Electronic Arts
C.T.O.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel: (051) 753133



☆ Golden Scroll - The Games Machine

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

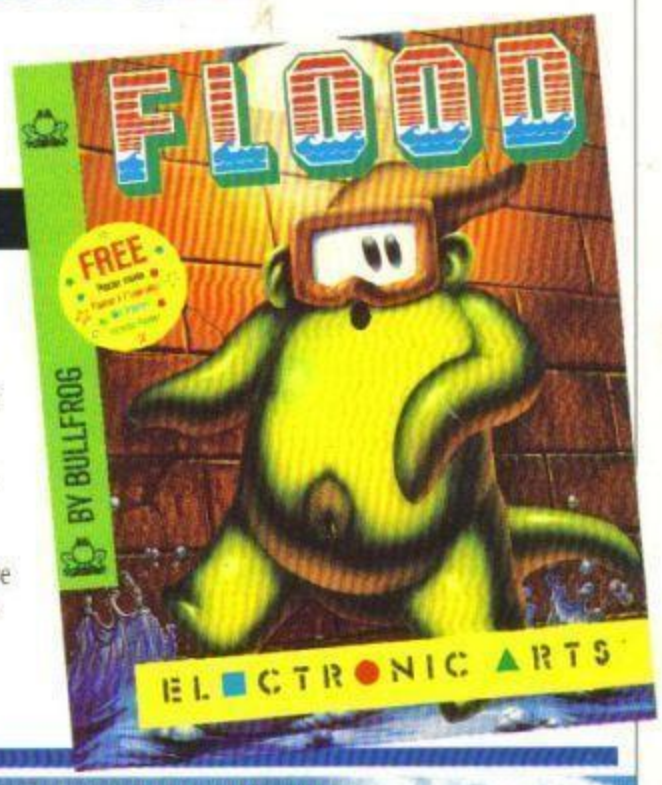
annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

FLOOD™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or
☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star

Un divertente gioco a piattaforme con oltre 35 avvincenti livelli. Aiutate Quiffy a scappare dalle caverne sotterranee e a raggiungere la luce del sole, sottraendosi ai malvagi Psycho Teddies e al destino di Flood.

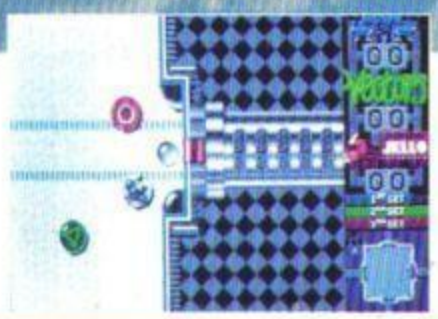
● Oggetti impazziti come boomerang, lanciafiamme, palloni e cavallette spaziali. ● Mostri divertenti da distruggere, da Bulbous Headed Vongs a Vacuous Gombos. ● Parole chiave, non è necessario cominciare dall'inizio! ● Osservate Quiffy che si aggrappa a tutto – anche al soffitto! ● Melodie gorgoglianti e sensazionali effetti sonori. ● Numerosi enigmi da risolvere. ● Località segrete.



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

IMPERIUM™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

...e siete l'Imperatore della Terra ed il vostro obiettivo è quello di rimanere al potere per i prossimi 1000 anni. Potrete riuscirci manipolando vari fattori economici, militari, politici e diplomatici. Per aiutarvi in questo compito avete a disposizione una marea di informazioni, tra cui notizie planetarie e le relazioni fatte dai vostri subalterni.



☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or

PROJECTYLE™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

Azione veloce e furiosa con molti giocatori in quello che sarà lo sport del futuro.

● Scrolling veloce, multidirezionale, con grafica parallasse, vettoriale e in bassorilievo. ● Fino a 3 giocatori per gioco e 8 giocatori per squadra. ● 8 diversi campi da gioco, ognuno con le proprie caratteristiche. ● Elementi extra, quali tiri liberi, colpi d'approccio e palle impazzite.

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

adidas CHAMPIONSHIP

tie break

Superba animazione con effetti sonori simili a quelli della T.V.. Metti alla prova la tua abilita di tennista sui vari tipi di campo - erba, tartan o terra battuta. Gioca un singolo o un doppio, partecipando ai principali tornei come **Wimbledon, Coppa Davis** o gli **Internazionali di Francia.**

Diventa il protagonista di "adidas CHAMPIONSHIP TIE BREAK", **il N°1 tra i migliori giochi di tennis.**

C64 C./D.	L.18.000/25.00
AMIGA	L.29.000
PC	L.29.000
ATARI ST	L.39.000

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/